GRY VIDEO I KONSOLE

GRUDZIEŃ 2010 / 12/2010

新プラス

PLUS

PS3 | XBOX 360 | PSP | Wii | DS

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

NR 141 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

34 RECENZJE

CALL OF DUTY: BLACK OPS
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
TWO WORLDS 2 i inne

KINECT

TESTUJEMY 12 TYTUŁÓW STARTOWYCH

GRAN TURISMO® 5

THE REAL DRIVING SIMULATOR

GRAN TURISMO® 5

THE REAL DRIVING SIMULATOR

ROZSTRZYGNIJMY TO NA TORZE

Z PONAD TYSIĄCEM SAMOCHODÓW, NIEZLICZONĄ LICZBĄ TRAS, OLŚNIEWAJĄCĄ GRAFIKĄ I NIEZMIERZONĄ LICZBĄ WYZWAŃ, GT5 STANOWI NAJLEPSZĄ ARENĘ DO WYJAŚNIENIA SOBIE RAZ NA ZAWSZE KTO TU RZĄDZI.

PS3™

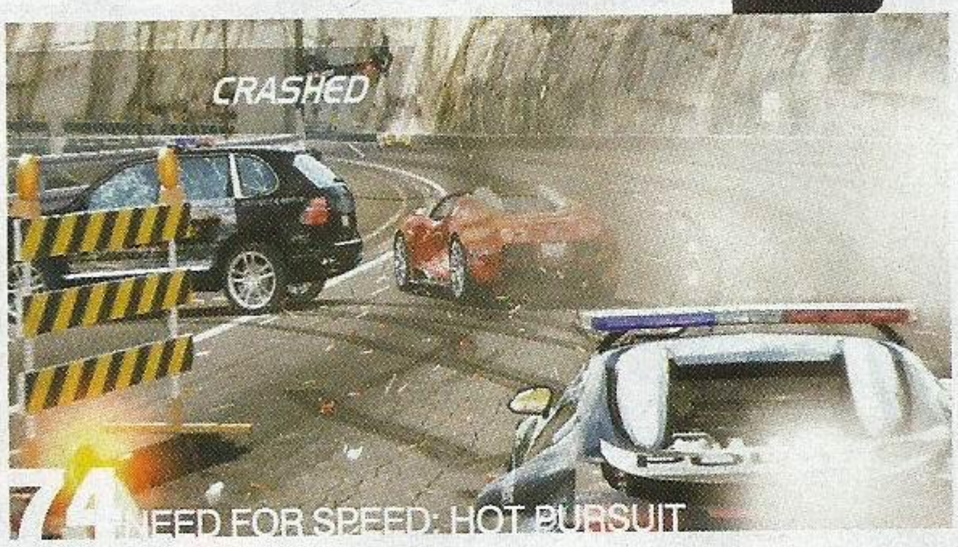
PlayStation 3

3
www.pegi.info

W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ
MARTYNA WOJCIECHOWSKA

SONY
make.believe

MENU // GRUDZIEŃ 2010



SPECJAŁ

028> DEFICYT ORYGINALNOŚCI
Czy wydawcy gier faktycznie tylkoodgrzewają kotlety, czy serwują nam świeże dania? DrMax zagłębia się w temat.

032> GRAN TURISMO 5
Po licznych opóźnieniach najważniejszy exclusive dla PlayStation 3 nareszcie dojechał na linię startu.

NEWSFLASH

010> MADE IN POLAND
Co wydarzyło się w polskiej branży gier w listopadzie? Wbrew pozorom to był gorący miesiąc!

012> FIGHT NIGHT CHAMPION
Nadchodzi kontynuacja znakomitej gry bokserskiej i jednej z najlepszych bijatyk nowej generacji.

014> BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 – VIETNAM
To multiplayerowe DLC przeniesie nas w czasy wojny w Wietnamie.

016> MASS EFFECT 2 /PS3
Znakomity erpeg BioWare już w styczniu przestanie być exclusivem na Xboxa 360.

016> SHIFT 2 UNLEASHED
Nadciąga kolejna gra z rodziny Need For Speed.

018> DEAD SPACE 2
Mieliśmy okazję sprawdzić w akcji multiplayer. Jak Isaac i jego ekipa krają nekromorfy?

020> CRYSIS 2
Wrażenia z multiplayerowych potyczek.

022> DRAGON AGE II
Sequel doskonałego erpega uderzy lada moment.

STAŁE

024> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

026> ACHIEVEMENT UNLOCKED
Felieton Kroogera specjalnie dla Was. Pożegnanie i początek nowej drogi.

040> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

086> RETROPLUS
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy gier komputerowych i video. W tym miesiącu na tapecie tylko rodzime przypadki!

095> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

032> GRAN TURISMO 5
042> FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE
043> KINECT ADVENTURES
044> GOLDENEYE 007
046> DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
048> DRAGIN BALL Z: RAGING BLAST 2
049> JAMES BOND 007: BLOOD STONE
050> CALL OF DUTY: BLACK OPS
054> KINECT SPORTS
056> FIGHTERS UNCAGED
057> SINGSTAR + DANCE
058> MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM
060> THE SLY TRILOGY
061> ZABAWY W DŻUNGLI
061> INVIZIMALS: NASTĘPNY WYMIAR
062> TWO WORLDS 2
064> KINECT JOY RIDE
064> DANCE EVOLUTION
065> SPLATTERHOUSE
066> ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
070> DANCE CENTRAL
072> GUWANGE
072> ALIEN BREED: DESCENT
072> FAERY: LEGENDS OF AVALON
072> PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX
073> EA SPORTS ACTIVE 2
074> NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
078> SONIC FREE RIDERS
078> WII PARTY
079> YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
080> DEADLY PREMONITION
082> KINECTIMALS
083> MOTION SPORTS
083> THE BIGGEST LOOSER: ULTIMATE WORKOUT
084> ARCANIA: GOTHIC 4

NAJLEPSZE GRY
EKSPRESOWA WYSYŁKA

email: ultima@ultima.pl
tel: (22) 485-52-11

ULTIMA.pl
Świat Elektroniczne Rozrywki
www.ultima.pl

PS3
PlayStation 3

SIGNATURE EDITION
~~699,90 zł~~ **649,90 zł**

COLLECTOR'S EDITION
~~279,90 zł~~ **259,90 zł**

199,90 zł
~~239,90 zł~~

XBOX LIVE

GRY DOSTĘPNE W PROMOCJI

KUP DWIE GRY, A USŁUGĘ LIVE GOLD NA 3 MIESIĄCE OTRZYMASZ GRATIS!

OSZCZĘDZASZ 79,90 ZŁ!

PROMOCJA WAŻNA DO WYCZERPANIA STANÓW MAGAZYNOWYCH

NAJLEPSZE PREZENTY NA ŚWIĘTA OD EA

PROMOCJA MIKOŁAJKOWA OD 3 DO 6 GRUDNIA!

SPRAWDŹ NA WWW.ULTIMA.PL

Kazunori dostarczył

Gran Turismo 5 w sklepach. Świat wstrzymał oddech

2010 był rokiem w pewnym sensie przełomowym. Premiery PlayStation Move i Kinecta pokazują, że Sony i Microsoft chcą poszerzać swoją ofertę kierując konsole i gry także do osób, które do tej pory nie miały z nimi styczności, bądź nie kręci je wygodny fotel i joypad w ręce. Oba kontrolery ruchu na razie sprzedają się świetnie – nie brakuje również wykorzystujących je gier. O ile jednak Move obsługuje gry zarówno kierowane do core'owców (Resident Evil, MAG, czy choćby nadchodzące Killzone 3), jak i casuali, Kinect takich tytułów na horyzoncie zwyczajnie nie ma, bądź gigant nie podzielił się z nami informacją o takich pozycjach. Wszystkie te fitnesy i zbiory minigier są na pewno fajne, tylko... Sami powiedzcie – ile można mieć gier o fitnesie, tańcu i prostych sportówek? Co za dużo, to i świnia nie chce – jak mówi znane przysłowie; nawet „każual" tego nie kupi. Dlatego z ciekawością patrzę na przyszły rok i liczę, że obaj giganci, po zachłyśnięciu się mass marketem skierują swoją uwagę w stronę... graczy. Sony ma tu znacznie więcej argumentów – inFAMOUS 2, Killzone 3, nowy Motorstorm, czy The Last Guardian to przy microsoftowych Gearsach przełożonych na jesień 2011 prawdziwe dobrodziejstwo inwentarza. Miejmy nadzieję, że gigant z Redmond ma jakieś asy w zanadrzu.

Przed Wami najbardziej dopakowany recenzjami numer w tym roku – testujemy 12 gier na Kinecta i wszystkie jesienne hity. Przede wszystkim nieco spóźnione, ale jakże piękne w swoim full hd Gran Turismo 5, a także klasycznie już nowe gry z serii Need For Speed, Assassin's Creed i Call of Duty. Warto zwrócić uwagę na polskiego erpega Two Worlds 2 – to zaskakująco dobra przygoda w świecie fantasy, w sam raz na długie, zimowe wieczory. Zresztą gier w tym miesiącu jest tyle, że każdy bez problemu znajdzie coś dla siebie. Nawet, jeśli nie lubi skakać przed ekranem.

W grudniu spodziewamy się też kilku ciekawych zapowiedzi – liczymy, że ogłoszone i zaprezentowane światu zostaną choćby Uncharted 3 i Mass Effect 3, nowy Resident, Prototype 2, sequel pewnej gry z mrokiem oraz gościnny udział znanej postaci w najnowszym Mortal Kombat. Wpadajcie na NEOgo.pl po codzienną dawkę świeżych informacji ze świata gier video.

Pozostaje mi w imieniu redakcji złożyć Wam najserdeczniejsze życzenia Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku. Dziękujemy Wam za zaufanie, jakim nas obdarzacie. Będziemy starać się z całych sił w kolejnym roku. Jedno jest pewne – nie zabraknie nowych gier i innych atrakcji związanych z naszą ukochaną branżą. Trzymajmy się razem i do przeczytania w nowym roku! //Gulash

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
middle finger // merry Xmas!

W osłupienie wprawiły mnie polskie ceny przefachowych pakietów Alien Anthology i Back to The Future na Blu-rayu. Naprawdę wygląda na to, że polscy dystrybutorzy filmów mają nas za.. debili. „Obcy" kosztuje w Polsce około 500 złotych, „Powrót do Przyszłości" – 299 złotych. W Anglii za te przewypasione kolekcje zapłaciłem: 180 za Alieny i 136 za przygody Marty'ego McFly. I to na highstreecie. Różnica? Brak polskich napisów, choć są angielskie. Na szczęście ceny gier mamy niższe, niż w UK – da się.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
no fate

Xbox 360 ma już pięć lat. To oznacza, że HD-era trwa już pięć lat. Kiedy to zleciało? Nie zauważyłem. To był wspaniały okres dla graczy, choć brakuje mi wielu świetnych serii z poprzedniej generacji, jak choćby Onimusha. Uświadomiłem sobie, że po premierze Kinect, Move i Gran Turismo 5 przyszłość branży jest kompletną zagadką. Tak przynajmniej wiedziałem na co czekam. A teraz? Na horyzoncie majaczy tylko 3DS, a dalej czarna dziura. To wzmaga moją ciekawość. Kto i czym zaskoczy na E3 za pół roku?

GRZEGORZ BROL // Fax
p3p na psp w pkp

Od kilkunastu miesięcy obserwuję świat z wagonów polskiej kolei porażkowej, podróżując z moim białym (i z tego powodu wyśmiewanym w redakcji) PSP, którego bateria wytrzymuje dokładnie tyle, bym dojechał do celu. I z coraz większym zdziwieniem zauważam, że wszyscy dookoła mnie grają. Na komórkach, laptopach, iZabawkach, DSach i PSPkach. Dodajmy do tego kontrolery Move, Kinect oraz Wii (w końcu oficjalnie w Polsce), a wyjdzie nam grywalny kraj. Kto by pomyślał...

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
y u no write correctly?

Przez ostatni miesiąc, tak samo jak poprzedni, towarzyszyły mi przede wszystkim dwie gry: NBA 2K11 na Xboxa i NBA Jam na Wii. Obie rewelacyjne, szczególnie w towarzystwie znajomych miłośników koszykówki. Oczywiście od czasu do czasu musiałem je wyciągnąć z czytnika, by sprawdzić hity pokroju Goldeneye 007 czy crapy pokroju Blood Stone. A w co planuję grać w Święta? Donkey Kong Country Returns oraz Epic Mickey. Zwłaszcza ten drugi wydaje się pasować do atmosfery końca roku.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
gap year

Elo! Ziomale z dzielni donoszą, że jacyś playa-haterzy nawijają, że się nam w eNPlusie styl zrutyzi... Zruzi... Że popadliśmy w rutynę. Sziiiyyyt. Temu mówię kategoryczne „basta" (rajmz)! Od dziś pluję na wszelką rutynę (sprawdź to!), brejkam wszystkie rule i zasady gramatyki przy okazji. W tym miechu cioratem tylko w gierce dla troo h/c – NFS Hot Pursuit (gliniarze wdychają moje spaliny, jo!!) i Black Ops (komuchy łykają moje kule, jo!!). Zostańcie prawdziwi, ziomboje!

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
kinkiet zawisł wysoko

Nie wypada drugi raz z rzędu zachwalać tylko Xboksa 360, tym bardziej, że Gran Turismo 5 wreszcie nadjechało i w redakcji przyjemnie zalatuje spalinami. Jednak moim zdaniem w tym miesiącu zarządził Kinect, choć to za drogi sprzęt, by go kupować tuż po premierze. W dodatku tylko trzy gry nadają się do zabawy, reszta to sklecone na szybko odpryski. Granie bez padów musi nam wejść w nawyk, następna generacja konsol będzie jeszcze mocniej korzystała z tego rozwiązania.

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
Johnny trzy palce

Ho-ho-ho, obrodziło w tym miesiącu erpegami, więc ja z Mikołaja jestem zadowolony. Solidna Arcania, bardzo pozytywne zaskoczenie w postaci Two Worlds 2, no i jest New Vegas, które kończę dopiero drugi raz (ta postać ma uczulenie na NCR, hehe). Mam nadzieję, że przyszły rok przyniesie równie wiele erpegowych perełek. Albo i więcej, czego Wam i sobie życzę. A tak poza tym to wesołych i dosiego, no i uważajcie na sylwku. Do grania potrzebne są wszystkie palce. No, zdecydowana większość. Howgh!

ADAM ZDANOWSKI // Blizz
gran tourin'

Praca w branży odczuwającej sezonowość pod koniec roku zasysa. Szczególnie, jeśli w tym samym czasie Sony postanawia podrzucić kopię Gran Turismo 5 do recenzji. Wielkie dzięki – przez ostatni tydzień pracuję po dwanaście godzin dziennie, a do poduszki przykładam głowę na góra pięć godzin. Jakieś szaleństwo. Najbliższy weekend jest pierwszym od miesiąca, który daje nadzieje na to, że będę mógł się wyspać. Ciekawe, czy Kazunori Yamauchi miał tak przez ostatnie pięć lat...?

Special Guest Stars: Krooger

Numer 141 // **grudzień** 2010
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek //**mielu@neo-plus.pl**
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol //**fax@neo-plus.pl**

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Marcin Sikora, Michał Szymczak, Adam Zdanowski,
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

1 – milion egzemplarzy Castlevania: Lords of Shadow trafiło do posiadaczy Xboksów 360 i PlayStation 3 na całym świecie. Bardzo ładny wynik, jak na grę z serii, którą wiele osób chwali (i uznaje za kultową), a nie kupuje kolejnych części. Poprosimy sequel.

6,4 – gigabajta na dysku zajmuje Gran Turismo 5 po nieobowiązkowej instalacji, która trwa około czterdziestu minut. A później jeszcze trzeba dociągnąć patcha (130 mega), by móc grać online. Czy wciąż gramy na konsolach, czy na już-prawie-pecetach?

10 – dni potrzebował Kinect, by trafić do miliona osób na całym świecie. Świetny wynik, zważywszy jak dużo kosztuje kamerka. A skoro o cenie mowa, pojawiły się informacje, że koszt produkcji jednego egzemplarza to ok. 165 PLN. Jeśli to prawda, już wiecie, kto zapłaci za tę gigantyczną (na zachodzie) kampanię marketingową.

67 – milionów funtów zapłaciło Activision za Bizarre Creations we wrześniu 2007. Teraz wydawca przygotowuje się do zamknięcia lub sprzedaży studia. Gdybyśmy byli złośliwi, napisalibyśmy: kudosy dla Koticka za wywalenie kasy w błoto. Ale nie jesteśmy.

100 – sztuk Call of Duty: Black Ops zostało skradzionych ze sklepu GameStop w Baltimore w Stanach Zjednoczonych przez dwóch uzbrojonych bandytów. Miało to miejsce tuż przed premierą gry. Narażać życie swoje i innych, by zagrać trzy dni wcześniej? Niektórzy jednak nie powinni grać.

700 – posiadaczy PS3 podpisało już petycję do Activision o zwrot pieniędzy za Call of Duty: Black Ops, które według nich jest produktem gorszym niż wersja na Xboxa 360. Czujecie się oszukani? Wbijajcie na [http://tnij.org/codbops3]

Harry Potter

i

Insygnia Śmierci - część 1

GRA WIDEO

JUŻ
W SPRZEDAŻY

POLSKA WERSJA PL DUBBING

Dubbing. Gra w pełnej, polskiej wersji językowej na PC DVD, PLAYSTATION®3 i Xbox 360™.

ZMIERZ SIĘ Z PRZEZNACZENIEM. POKONAJ ŚMIERĆ.

harrypotter.ea.com/pl

TWOJĄ BRONIĄ JEST RÓŻDŻKA. UŻYWAJ NAJPOTĘŻNIEJSZEJ MAGII PRZECIWKO LORDOWI VOLDEMORTOWI I JEGO ARMII ŚMIERCIOŻERCÓW W NAJBARDZIEJ EKSCYTUJĄCEJ GRZE O HARRYM POTTERZE™. **TO BITWA NA CZARY.**

12 www.pegi.info

PC DVD ROM · Wii · NINTENDO DS. · PS3 PlayStation 3 · PlayStation Network · XBOX 360 · BETTER WITH KINECT SENSOR · XBOX LIVE

HARRY POTTER postacie, nazwy i powiązane symbole są znakami towarowymi © Warner Bros. Entertainment Inc.
Harry Potter Publishing Rights © JKR.
WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHEILD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s10)

Gra HARRY POTTER I INSYGNIA ŚMIERCI - CZĘŚĆ 1 © 2010 Electronic Arts Inc.
EA i logo EA są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. „PS", „PlayStation", „PS3", „PS3" i „" są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i logo Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Nintendo DS i Wii są znakami towarowymi Nintendo. Wszystkie pozostałe znaki towarowe i loga należą do ich prawnych właścicieli.

Najdroższe nie ma przyjaciół!

12
www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PlayStation 3 PlayStation Network PC DVD ROM

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, EA Mobile, Need for Speed and the "N" icon are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Pagani, Zonda F, Zonda R and designs are trademarks and/or other intellectual property of PaganiAutomobili and are used under license to Electronic Arts. The trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

GRY-ONLine

"Tu nie będzie miejsca na nudę, bawić mają się zarówno uciekinierzy, jak i ścigający"

CD-Action 07/2010

"Bez wątpienia, Hot Pursuit jest najlepszą grą tegorocznych targów E3"

PSX Extreme

"Wybuchowa mieszanka klasycznego Need For Speed z arcade'owym kunsztem Criterion"

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Premiera - 19 listopada 2010 r.

Już dzisiaj zamów Edycję Limitowaną

empik.com merlin.pl sklep.gram.pl GRY SKLEP sklep.gry-online.pl ULTIMA.pl

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

MADE IN POLAND

Polski rynek gier w listopadzie

□ Ania Bosak jest „twarzą" Kinecta – kto odważy się stanąć z nią do tanecznego pojedynku?

JESIENNA KONFERENCJA CD PROJEKT, DWIE NOCNE PREMIERY, PREZENTACJE KINECTA, POKAZ GIER EA W LONDYNIE, GRAN TURISMO 5 ROAD SHOW – DAWNO NA POLSKIM RYNKU GIER VIDEO NIE DZIAŁO SIĘ TAK DUŻO JAK W LISTOPADZIE.

CD Projekt zaprosił nas w na jesienną konferencję, na której przedstawił wyniki sprzedaży za 2010 oraz plany na przyszły rok. Jednym z konsolowych hitów okazał się Aliens vs. Predator (6 tysięcy egzemplarzy na PS3 i X360), ale większość danych dotyczyła pecetowych strategii i RPGów. Celem firmy w jest uzyskanie pozycji lidera w Polsce i stworzenie marki, która będzie rozpoznawana globalnie.

CD Projekt zaprezentował grywalne fragmenty dwóch gier, czyli Homefront i Afterfall: Insanity. Pierwsza z nich zapowiada się na brutalny, skryptowany shooter, nawiązujący rozgrywką do ostatnich części Call of Duty. Scenariusz opowiada o agresji Korei Północnej na Stany Zjednoczone i wybiega w przyszłość o kilkadziesiąt lat. Mimo wszystko uzbrojenie trzyma się współczesnych, wojskowych ram, więc nie zapowiada się nic w klimatach Halo: Reach. To krwawa, ciężka wojna, w której zobaczycie rozstrzeliwanie cywilów na ulicach San Francisco, helikoptery przelatujące pod mostem Golden Gate i umierających towarzyszy broni. Wszystko to w klimacie zniewolenia w stylu Half-Life 2 i partyzanckich walk ruchu oporu. Szykuje się również rozbudowany multiplayer – z klasami postaci i wykorzystaniem pojazdów w walce. Warto pamiętać o Homefront, szerzej o grze napiszemy za miesiąc.

W przypadku Afterfall: Insanity polska ekipa Nicolas Games pokazała ten sam fragment rozgrywki, co na wrześniowej prezentacji (materiał możecie zobaczyć na NEOgo.pl). Chodziło o zaprezentowanie postępu prac, jednak efekt nie był najlepszy. Grafika wygląda coraz lepiej, ale nadal nie dopracowano animacji postaci i głosów polskich aktorów, a tempo rozgrywki ślimaczy się od jednych zamkniętych drzwi do kolejnych. Mamy nadzieję, że Nicolas Games zdąży z poprawkami do pierwszego kwartału 2011 roku.

CD Projekt pochwalił się również kolekcjonerską edycją Wiedźmina 2: Zabójcy Królów oraz przedstawił kolejne fragmenty rozgrywki. Niestety nadal nie potwierdzono konsolowej daty premiery polskiego RPGa, więc pozostaje nam czekać na nowe informacje. Dowiedzieliśmy się za to, że za konsolowego Tron: Evolution zapłacimy 179,99 zł.

□ Przedstawiciele CD Projekt potwierdzili, że sprzedaż gier na konsole jest coraz wyższa. Poprosimy zatem Wiedźmina na PS3 i Xboxa 360; kupimy.

Dwie nocne premiery – Call of Duty: Black Ops zorganizowana przez LEM oraz Assassin's Creed: Brotherhood zorganizowana przez Ubisoft, cieszyły się sporym zainteresowaniem graczy. W warszawskim Empiku na ul. Marszałkowskiej o 23:00 zameldowało się około stu pięćdziesięciu fanów przygód Ezio. Na imprezie rozdano nagrody (książki, kubki, gry), zebrani mogli posłuchać, co do powiedzenia miał tłumacz książki, a także wziąć udział w konkursie cosplayowym. Tylko dwie osoby odważyły się przebrać za Asasyna – widocznie polscy gracze nie są jeszcze gotowi na takie zabawy. Brakuje odwagi? Z kolei premiera Call of Duty miała miejsce na ogródku warszawskiego klubu Harenda. O północy rozpoczęła się sprzedaż, a także miał miejsce publiczny pokaz gry, ale ze względu na ograniczone miejsce obejrzała go tylko garstka zebranych osób.

LEM zorganizował również zamkniętą imprezę branżową z okazji premiery Black Ops, na której dowiedzieliśmy się, że Modern Warfare 2 kupiło 130 tysięcy graczy. To o 30 tysięcy mniej niż pierwszą część, ale za to niemal dwa razy tyle, co World at War. Niestety, że nie powiedziano, ile z tego to gry konsolowe.

Kinect i polski Xbox Live wystartowały 10 listopada, zaś dwa tygodnie później w sprzedaży pojawiło się długo oczekiwane Gran Turismo 5 i rozpoczęły się pokazy gry w centrach handlowych, m.in. w Łodzi, Warszawie, Gdańsku. Gracze mieli okazję przetestować długo oczekiwaną grę wyścigową Sony na kierownicy i w okularach 3D. Microsoft z kolei przygotował konkurs dla odważnych – aż do 23 grudnia gracze będą mogli zmierzyć się z Anią Bosak w Dance Central. Kto pokona tancerkę, wygra Xboxa 360 wraz z Kinectem i grą Dance Central. Szczegóły dotyczące tych imprez znajdziecie oczywiście na naszej stronie internetowej.

□ Nocne premiery to norma na Zachodzie. Po zainteresowaniu graczy widać, że takie imprezy mają rację bytu w Polsce.

Pod koniec miesiąca byliśmy również na zorganizowanym przez firmę Galapagos spotkaniu z rajdowym wicemistrzem świata Michałem Kościuszko, reprezentującym barwy Dynamic World Rally Team. WRC: FIA World Rally Championship recenzowaliśmy w listopadowym numerze NEO Plus, ale z przyjemnością porozmawialiśmy z fachowcem. Nasz video wywiad również możecie obejrzeć na NEOgo.pl. Zdobywca tytułów Mistrza Polski w klasie Super 1600 oraz Mistrza Polski w klasie F2 bardzo pozytywnie wypowiadał się o zachowaniu realizmu w WRC. Z Michałem Kościuszko na pokładzie gra ma większe szanse na dotarcie do fanów wyścigów rajdowych w Polsce.

I jeszcze na koniec krótko o grach EA. Nie w Polsce, a w Londynie, Electronic Arts zaprezentowało nam swoje najnowsze tytuły. Raport z jesiennego EA Showcase 2010 znajdziecie na następnych stronach. Niestety, ze względu na embargo do ósmego grudnia, nie mogliśmy napisać o trybie multiplayer w Bulletstorm. Pograliśmy i porozmawialiśmy z Adrianem Chmielarzem. Na wywiad zapraszamy – a jakże – na NEOgo.pl.

Nocne premiery, konferencje prasowe, prezentacje w centrach handlowych – trzeba przyznać, że w branży dużo się dzieje, a polski rynek gier video coraz bardziej zaczyna przypominać zachodnie odpowiedniki. To oczywiście cieszy, podobnie jak to, że w telewizji lecą reklamy... Wii. Dogoniliśmy Europę? //**N+ crew**

SZUKAJ WYDAŃ
Z DODATKOWĄ
ZAWARTOŚCIĄ

DEADLY ASSASSIN OUTFIT
GOLDEN GUNS
WAR HORSE

GRA TWÓRCÓW GRAND THEFT AUTO

RED DEAD REDEMPTION™

BANICI AŻ PO GRÓB

W SKLEPACH

ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION

18™
www.pegi.info

PS3 PlayStation.3 PlayStation.Network

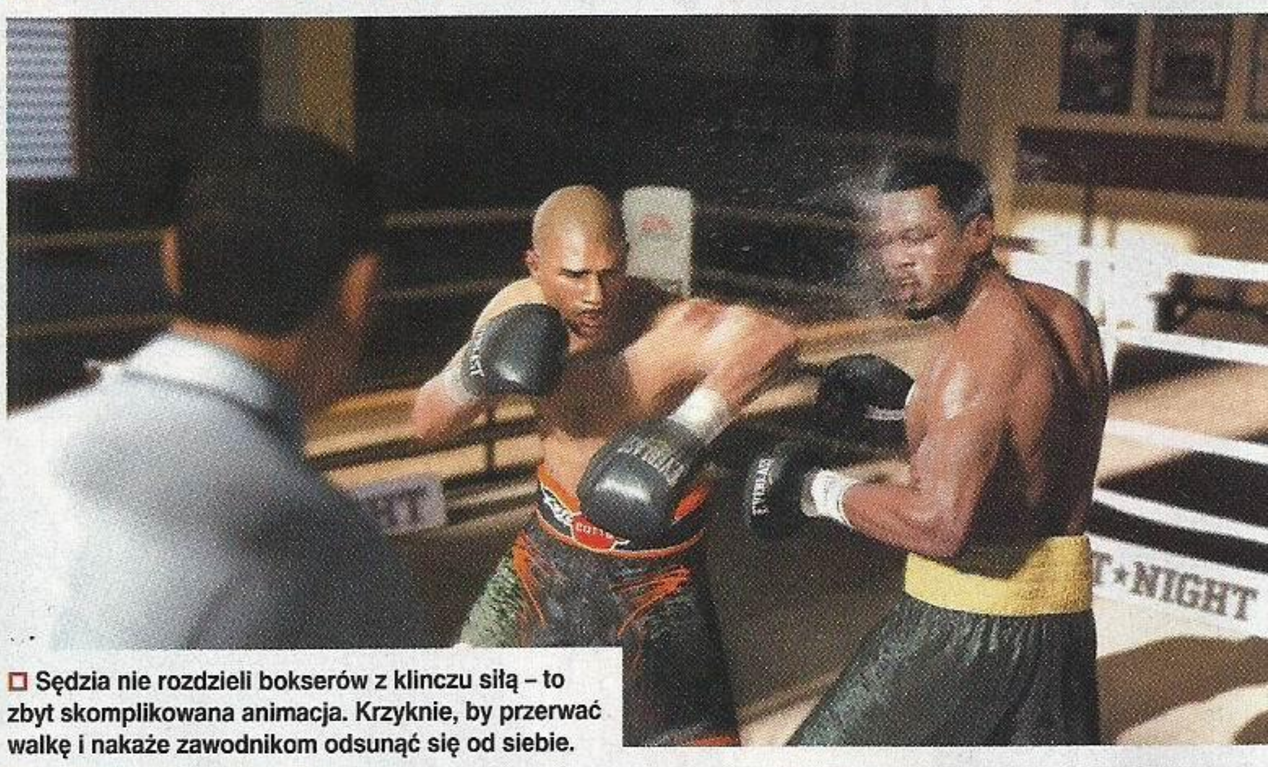
XBOX 360 XBOX LIVE

©2005 - 2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R* logo, Red Dead Redemption and all related marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. Polskim dystrybutorem gry jest firma Cenega Poland Sp. z o.o.

Fight Night Champion

Mistrz konsolowego boksu jest tylko jeden. Stąd taki, a nie inny tytuł gry

INFO
DEVELOPER: EA SPORTS
WYDAWCA: EA
TERMIN: MARZEC 2011
KONSOLA: PS3, X360



Sędzia nie rozdzieli bokserów z klinczu siłą – to zbyt skomplikowana animacja. Krzyknie, by przerwać walkę i nakaże zawodnikom odsunąć się od siebie.

Seria Fight Night jest FIFĄ boksu. Round 4 to najlepsza część serii, a Marcellus w recenzji pisał, że ciężko jest znaleźć jakiekolwiek wady. Autorzy jednak mieli pomysł jak sprawić, by kolejna odsłona była jeszcze lepsza i niczym David Rutter i jego ekipa, wprowadzą do swojej nowej gry szereg zmian.

Trzecia i czwarta część zadziwiały grafiką, szczególnie modele bokserów szokowały realizmem, co w sumie nie dziwi, bo niemal cała para poszła właśnie na dopracowanie wyglądu walczących. O naturalnej fakturze skóry, widocznych napięciach mięśni, pocie realistycznie ściekającym po twarzy czy plecach, a także krwi tryskającej z okrutnie obitych twarzy można pisać poematy. Tego samego można spodziewać się po Fight Night Champion. A co ulegnie poprawie? Mógłbym próbować wymyślać, że będzie lepsze oświetlenie, self-shadowing, jeszcze bardziej naturalna opuchlizna twarzy, ale tego akurat nie wiem. Wiem za to, że na ringu wreszcie pojawi się sędzia. Co to ma do grafiki? To proste – teraz konsola musi przeliczać również postać sędziego, więc dobrą wiadomością jest, że udało się osiągnąć to bez pogarszania modeli zawodników. Arbiter postara się z całych sił, by jak najczęściej znikać z pola widzenia i co najwyżej delikatnie zasłoni obraz głową, więc nie powinien nikomu przeszkadzać w walce.

Największej przemianie ulegnie system zadawania ciosów. Może wydać się to dziwne, ale w Champion nie będzie liczyć się kierunek wychylenia prawej gałki analogowej – obojętne czy się ją poruszy w lewo czy prawo, bokser uderzy w ten sam sposób. Mało tego, nie trzeba jej wychylać i przytrzymywać, wystarczy lekko „pyknąć" i puścić. Tak jest po prostu wygodniej, w ten sposób nikt już nie powinien narzekać na bolącego kciuka po kilkugodzinnym graniu.

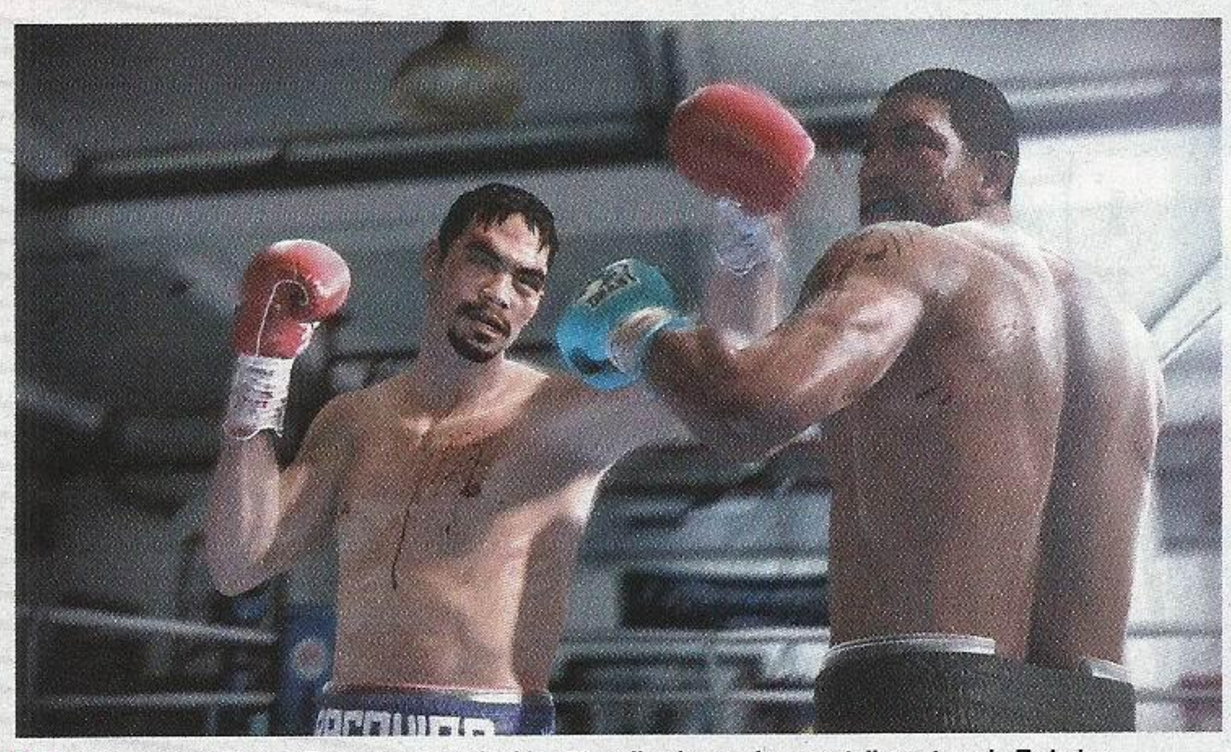
Od kąta wychylenia grzybka zależy, jaki cios zostanie zadany. Po skosie w górę – atak na głowę; w dół – w żebra, na brzuch. Oczywiście uderzeń nie będzie pięć na krzyż, autorzy obiecują aż pięćset nowych animacji ciosów! Chcę to zobaczyć. Co ciekawe, nie będzie haymakerów, a zamiast nich zostanie wprowadzony „heavy punch modifier" – chodzi o to, że bokser może zadać szybki, krótki cios albo mocniejszy, dłuższy. Wykona ruch ręką i dodatkowo skręci całe ciało, czyli „włoży bark". Dzięki temu można walczyć w stylu braci Kliczko, czyli właściwie dwoma uderzeniami i ich silniejszą wersją, powtarzanymi przez cały pojedynek do znudzenia.

Blokowanie ciosów będzie zależeć w równej mierze od refleksu gracza jak i indywidualnych umiejętności zawodnika. Chowanie się cały czas za gardą nie zatrzyma większości ciosów, trzeba przewidywać, gdzie przeciwnik uderzy i wychylić gałkę w górę lub w dół. Bokser sam zdecyduje czy lepiej się zasłonić czy zbić cios. Moment nieuwagi może wiele kosztować, zwłaszcza że tym razem da się jednym uderzeniem wyłączyć światło rywalowi. To może być pierwszy cios w całej walce i to w bebechy. Autorzy podkreślają, że uderzenie w żołądek bywa nawet gorsze dla trafionego niż gong w szczękę, bo dużo trudniej jest po nim dojść do siebie. Sędzia nawet nie będzie liczyć takiego nieszczęśnika. A jeśli zaliczy się knockdown, odpali się ta sama minigra co w Fight Night Round 4, w której trzeba wychylać jednocześnie obie gałki analogowe tak jak nakazuje gra.

Ale, ale, jakie w ogóle błyskawiczne nokauty? O takich rzeczach mogą myśleć wielcy mistrzowie, a gracz rozpocznie swoją karierę jako osiemnastoletni bokser jakich wielu. Za wygrane walki otrzyma pieniądze, które będzie można wydać na podróże do różnych zakątków globu – Japonii, Detroit, Portoryko. W tamtejszych klubach rozwinie swoje umiejętności, poprawi technikę, a także wytrzymałość. Jak w życiu, z wiekiem zawodnik stanie się lepszym technicznie bokserem, ale od pewnego momentu będzie coraz słabszy – po prostu się zestarzeje.

Nawet najbardziej wytrzymały zawodnik w końcu musi się zmęczyć walką. Wprowadzone zostaną wskaźniki zmęczenia dla każdej ręki, więc nie będzie tak jak w poprzednich częściach, że zadając ciosy tylko lewą, osłabiało się siłę ataku prawą. Niby drobiazg, a może okazać się jedną z kluczowych zmian w systemie walki.

MMA może sobie być popularniejszym sportem od boksu w Stanach, ale jeśli chodzi o gry, EA Sports MMA okazało się totalnym niewypałem, nie dobijając nawet do pół miliona sprzedanych egzemplarzy, a ostatniego Fight Nighta kupiło ponad dwa miliony graczy. Łączna sprzedaż gier z serii przekroczyła dziesięć baniek. Wiem, nie interesują Was liczby, chciałem jednak pokazać, że EA w dalszym ciągu opłaca się robić gry traktujące o boksie. Zwłaszcza, że THQ nie udało się powtórzyć sukcesu UFC Undisputed 2009 tegoroczną edycją i na kolejną poczekamy najprawdopodobniej do 2012 roku. Nie wygląda na to, by nadchodzący Fight Night Champion miał doczekać się konkurencji. 2011 zapowiada się rokiem boksu. //**Mielu**



Twarzą gry jest Manny Pacquiao, zwycięski w 52 walkach, a pokonany tylko w trzech. To jeden z najlepszych w tej chwili bokserów świata. Manny wziął udział w sesji mocapowej.

sklep.gram.pl

PlayStation 3 160 GB
+ Gra!

1299 PLN

PlayStation 3 160 GB
+ Gra!

1299 PLN

Xbox 360 250 GB
+ Gra!

1099 PLN

PSP Go + 10 gier!
Gry o wartości 700 zł do pobrania z PlayStation Network do końca 2010 roku

649 PLN

Pełną ofertę gier oraz sprzętu dla graczy znajdziesz na naszej stronie: **sklep.gram.pl**

MULTI	Arcania Gothic 4 **PL** (również Edycja Kolekcjonerska)	od **179,90 zł** ★	MULTI	Assassin's Creed: Brotherhood **PL**	**199,90 zł**	K X360	Kinectimals **PL** (Kinect)	**159,90 zł** ★
MULTI	Bulletstorm	**199,90 zł**	MULTI	Battlefield: Bad Company 2	**129,90 zł**	M MULTI	Kung Fu Rider **PL** (PS Move)	**119,90 zł**
MULTI	Crysis 2 Edycja Limitowana	**199,90 zł**	MULTI	Call of Duty: Black Ops **PL**	**199,90 zł** ★	PS3	Medal of Honor **PL** Tier 1 Edition	**179,90 zł** ★
MULTI	Crysis 2 Nano Edition	**449,90 zł**	K X360	Dance Central PL (Kinect)	**159,90 zł**	MULTI	Need for Speed: Hot Pursuit Edycja Limitowana	**199,90 zł**
X360	Dead Space 2	**199,90 zł**	MULTI	EA Sports Active 2.0	**349,90 zł**	PS3	Prince of Persia Trylogia HD	**179,90 zł**
PS3	Dead Space 2 + Dead Space: Extraction	**199,90 zł**	MULTI	F1 2010 **PL**	**179,90 zł**	MULTI	Pro Evolution Soccer 2011	**179,90 zł**
X360	Dead Space 2 Edycja Kolekcjonerska	**249,90 zł**	X360	Fable III **PL**	**169,90 zł** ★	MULTI	Sims 3, The	od **99,90 zł**
PS3	Dead Space 2 + Dead Space: Extraction EK	**229,90 zł**	MULTI	FIFA 11	od **94,90 zł**	PS3	SingStar Dance	**89,90 zł**
MULTI	Dragon Age II Bioware Signature Edition	**199,90 zł**	K X360	Fighters Uncaged (Kinect)	**179,90 zł**	PS3	SingStar Guitar (również z mikrofonami)	od **89,90 zł**
X360	Gears of War 3 **PL**	**179,90 zł** ★	PS3	God of War III **PL**	**129,90 zł** ★	M PS3	Sports Champions **PL** (PS Move)	**129,90 zł**
K X360	Game Party: In Motion (Kinect)	**179,90 zł**	PSP	God of War: Duch Sparty **PL**	**84,90 zł**	MULTI	Star Wars: The Force Unleashed II	od **99,90 zł**
MULTI	Mafia II **PL** Special Extended Edition	**249,90 zł**	PS3	God of War Trylogia	**179,90 zł**	M PS3	Start the Party **PL** (PS Move)	**129,90 zł**
X360	Mafia II **PL** Zestaw dodatków do gry	**79,90 zł**	PS3	Gran Turismo 5 **PL** (również Edycja Kolekcjonerska)	od **199,90 zł** ★	M PS3	The Fight **PL** (PS Move)	**129,90 zł**
PS3	Mass Effect 2	**199,90 zł**	MULTI	Grand Theft Auto IV Complete Edition	**169,90 zł** ★	M PS3	The Shoot **PL** (PS Move)	od **119,90 zł**
K M MULTI	Michael Jackson The Experience **PL** (Kinect) (PS Move)	**179,90 zł**	X360	Halo: Reach (również EK i Legendary Edition)+Halo Wars PL	od **169,90 zł**	M PS3	Time Crisis: Razing Storm (PS Move) + 2 gry	**149,90 zł**
K X360	MotionSports (Kinect)	**159,90 zł**	K MULTI	Harry Potter i Insygnia Śmierci cz. 1 (Kinect)	od **99,90 zł**	MULTI	Two Worlds II **PL**	**169,90 zł** ★
MULTI	Shift 2: Unleashed **PL**	**199,90 zł**	K X360	Kinect Joy Ride **PL** (Kinect)	**159,90 zł** ★	PS3	TV SuperStars **PL**	**129,90 zł**
MULTI	Tron Evolution + koszulka	od **109,90 zł** ★	K X360	Kinect Sports **PL** (Kinect)	**159,90 zł**	K X360	Your Shape: Fitness Evolved (Kinect)	**179,90 zł**

Kontakt telefoniczny: **(22) 33 22 232**

E-mail: **zamowienia@gram.pl**

Ponad 100 punktów odbioru osobistego!

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań, aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

MIKAMI SIĘ SPRZEDAŁ

ZeniMax, do którego należy m.in. Bethesda (Fallout 3, Oblivion) i id Software (RAGE, Quake) kupiło Tango Gameworks, czyli nowe studio Shinjiego Mikami. Ów Japończyk jest ojcem Resident Evil 4 oraz Vanquish, a teraz pracuje z Sudą 51 (No More Heroes) nad Shadows of the Damned, które wyda EA. Pierwszy projekt Tango dla Bethesdy będzie jednak ostatnim, który Shinji wyreżyseruje. Mikami chce usunąć się w cień i dać szansę wykazania się młodym talentom. Zachodni wydawca kupujący japońskie studio? Brzmi intrygująco.

ZENIMAX NA ZAKUPACH

Oprócz Tango Gameworks, ZeniMax kupiło ostatnio Machinegames, w którym pracują ludzie ze Starbreeze Studios, developera The Chronicles of Riddick i The Darkness. Firma została przemianowana na ZeniMax Sweden AB i będzie tworzyć grę na silniku id Tech 5, czyli tym samym, który napędza szokująco dobrze wyglądającego RAGE.

INAFKING OPUŚCIŁ CAPCOM

Stało się! Keiji Inafune, twórca Mega Mana, od kilku lat jeden z najważniejszych ludzi w Capcom (to ten drań, który nie chciał dać zielonego światła Onimushy na konsole HD), zrezygnował z pracy. Keiji, który zasłynął krytyką japońskich developerów, odszedł, bo jak twierdzi chciał wrócić do tworzenia gier. Od dłuższego czasu nie miał okazji spełnić się jako twórca, a skoro nie miał możliwości zrobienia tego w Capcomie, postanowił odejść. W ten sposób Capcom stracił jedno z ostatnich wielkich nazwisk. Zobaczymy, co pokażą nowe twarze.

TAŃCZ, NIE ŻAŁUJ PODŁOGI

Tańcz, bo dostaniesz z nogi... Czy jakoś tak. Harmonix dopiero skończyło prace nad Dance Central, a już przygotowuje się do stworzenia kontynuacji. Szef firmy ma nadzieję, że Dance Central wywoła taki sam boom na gry taneczne, co Guitar Hero na gry muzyczne. A my trzymamy kciuki, żeby się nie udało, bo jednak wolelibyśmy coś dla graczy, na przykład nowe Amplitude, a nie kolejne party game.

TIMESPLITTERS POWRÓCI?

Czwarta część Timesplitters była w produkcji, ale prace zostały wstrzymane po rozpadzie Free Radical Design. Studio zostało kupione przez Crytek i tworzy tryb multiplayer do Crysis 2. Fani Timesplitters nie powinni tracić nadziei, bo nowy właściciel firmy prowadzi rozmowy z różnymi wydawcami, szukając chętnego do wydania gry. Trzymajcie kciuki, by ktoś się odważył i nie szczędził pieniędzy na budżet.

NBA ELITE 11 SKASOWANE

EA najpierw przełożyło premierę najnowszej koszykówki na przyszły rok, a teraz postanowiło w ogóle jej nie wydawać. Prace zostały wstrzymane, bo gra podobno była po prostu słaba. NBA Elite 12 stworzy nowy developer – autorzy Madden NFL, czyli EA Tiburon przejmą obowiązki od EA Canada. Gra zapewne by się ukazała, gdyby 2K nie wydało swojego zabójczego NBA 2K11 z Michaelem Jordanem, które Kaxi ocenił aż na 9.5 w poprzednim numerze NEO Plus. To doskonała gra. EA będzie musiało się bardzo napracować, by przebić konkurencję.

□ Sześć pojazdów, cztery mapy – z tunelami i „lisimi norami" (foxhole), piętnaście broni (w tym miotacz ognia) oraz dziesięć nowych achievementów/trofeów.

□ Sporo punktów natłukłem, ostrzeliwując z czołgu bazę wroga. Nie zauważyłem zmian w systemie punktowania. Tu akurat niczego nie trzeba zmieniać.

Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam

„I walk 47 miles of barbed wire, I use a cobra snake for a necktie"

Tak się nakręciłem na multiplayerowe DLC do Bad Company 2, że aż musiałem posłuchać soundtracku do Shellshock, strzelanki TPP od twórców Killzone, której akcja toczyła się w Wietnamie. Piosenki z lat 60. były najlepszym elementem tamtej gry. A wszystko przez to, że miałem już okazję zagrać w BC2: Vietnam w trybie Rush, a Call of Duty: Black Ops tylko zaostrzyło mój apetyt. Łatwo zresztą domyślić się, po co DICE przygotowało ten dodatek – tryb multi w Bad Company 2 stanowił świetną alternatywę dla Modern Warfare 2, a teraz Vietnam będzie konkurencją dla Black Ops.

Wszyscy fani strzelanek powinni już wiedzieć, co to jest tryb Rush: jedna ekipa atakuje, druga broni. Atakujący chcą wysadzić dwie skrzynki w bazie wroga, a broniący starają się to uniemożliwić. Jeśli skrzynie wybuchną, odsłania się nowy fragment mapy, gdzie jest kolejna baza i cała zabawa zaczyna się od nowa.

Dorwałem się do pada i od razu zacząłem się rozglądać za UAV – zdalnie sterowanym helikopterkiem, którym w BC2 lubię robić demolkę z powietrza, denerwując przeciwników. Gdy go nie znalazłem dopiero załapałem, że walki toczą się w latach sześćdziesiątych i to oznacza nie tylko zmiany w wyglądzie map oraz żołnierzy, ale przede wszystkim w uzbrojeniu.

BC2 to gra, w której snajper nie jest uznawany za campera. Rozłożyłem się zatem ze snajperką, oddałem strzał i... musiałem odczekać aż skończyła się animacja przeładowania. Taaak, to uroki starych broni – strącenie kogoś z drugiego końca planszy już nie jest takie łatwe, a na pewno bardziej czasochłonne. Przynajmniej jest gdzie się ukryć: w opuszczonych chatkach, za drzewami, raz nawet schowałem się za małym wałem mającym za zadanie utrzymać wodę w polu ryżowym. Wiecie, takim chińskim, piętrowym na wzgórzu.

Grałem tylko na jednej mapie, ale poziomem zróżnicowania terenu nie odbiegała od tych z BC2. Jako żołnierz amerykański najpierw brodziłem po kolana w rzece i powoli wspinałem się ku chatkom z bambusa, później zaś zbiegając po polach ryżowych, musiałem dotrzeć do mostu i przejść przez niego (lub przebić się bezpośrednio przez rzekę) do wioski, gdzie czaił się wróg. Wróg noszący na głowie obowiązkowy słomiany kapelusz i wydzierający się wniebogłosy – klimat jest odpowiedni, choć nie przypominam sobie, bym jadąc czołgiem mógł posłuchać kawałków z lat sześćdziesiątych. Będzie taka opcja w grze, a na liście piosenek znajdzie się m.in. „Fortunate Son" zespołu Creedence Clearwater Revival.

Czołg był tylko jeden i jako Wietnamczyk złośliwie próbowałem go podkraść Amerykanom. Łatwo go rozwalić rakietą, ale nie potrafię stwierdzić, czy bazooka jest od początku dostępna dla którejś klasy, bo w testowanej przeze mnie wersji większość broni była od razu odblokowana. Próbowałem różnych karabinów, wszystkie mają spory rozrzut, a brak celownika laserowego skutecznie utrudnia zdejmowanie przeciwników, ale to kwestia przyzwyczajenia. Szkoda, że nie dało się polatać helikopterem – jest jednym z aż sześciu pojazdów, które pojawią się w grze.

Właśnie, w grze czy w DLC? Vietnam nie jest tylko zestawem mapek, zmiany są nie tylko kosmetyczne. To tak jakby pojawiło się multiplayerowe DLC do Assassin's Creed: Brotherhood, w którym biegałoby się Altairem i Templariuszami po Jerozolimie – inne czasy i bronie; podobna, a jednak inna rozgrywka.

Już wiem, że będę grał w Vietnam zamiast w Black Ops. Cena dodatku – 15 dolarów, czyli około 50 złotych. //**Mielu**

□ Drzewa rozpadają się po serii z karabinu, drewniane chatki lecą w drzazgi potraktowane granatem. Rozwałka otoczenia jest jak zwykle sycąca.

POZNAJ
REGUŁY GRY,

ZANIM
ZOBACZYSZ FILM

Disney

TRON
EVOLUTION

GRA KOMPUTEROWA
JUŻ 3 GRUDNIA

Pełna polska wersja językowa na XBOX 360 i PS3!

GRAJ W 3D NA PS3!

Film.Tron: Dziedzictwo
w kinach w 3D od 31 grudnia

www.disney.pl/tron

12 PL XBOX 360 XBOX LIVE PlayStation Network PS3 PSP Wii NINTENDO DS. Available on the App Store PC DVD Disney

©Disney. "PlayStation", "PS3", "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. Apple, the Apple logo, iPod, iPod touch, and iTunes are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. iPhone is a trademark of Apple Inc. App Store is a service mark of Apple Inc. Product names and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change.

Mass Effect 2

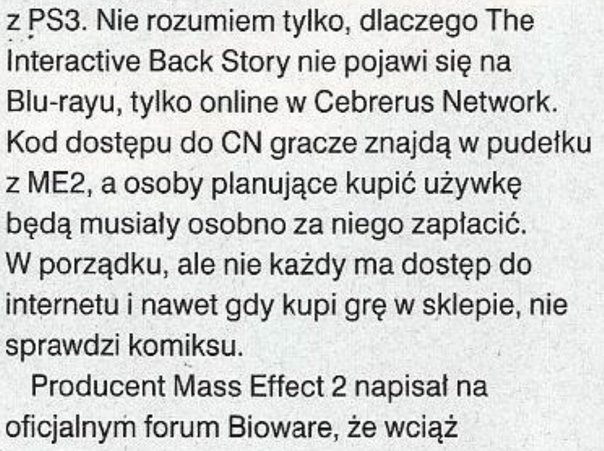
Komandor Shepard zadebiutuje na PS3. Czy zostanie równie ciepło przyjęty co na Xboksie?

INFO
DEVELOPER: BIOWARE
WYDAWCA: EA
TERMIN: STYCZEŃ 2011
KONSOLA: PLAYSTATION 3

Dobrze czytacie tytuł gry; to nie złośliwy chochlik drukarski zamienił trójkę na dwójkę, naprawdę chodzi o Mass Effect 2. Oczywiście w wersji na PlayStation 3. Gra jest dostępna od niemal roku na Xboksie 360 i zdążyła już stanieć, więc jeśli macie oba hd-geny, teoretycznie bardziej opłaca się kupić ME2 na konsolę Microsoftu. Teoretycznie, bo wersja peestrójkowa doczeka się przyjemnych bonusów. Przede wszystkim na Blu-rayu obok gry znajdą się trzy dodatki, za które posiadacze Xboksów muszą zapłacić. Będą to Lair of the Shadow Broker, Project Overlord oraz Kasumi: Stolen Memory. Ciekawe, że Bioware nie planuje wydania takiej „pełnej edycji" w wersji na X360 oraz PC. Rockstar tak zrobił z GTA IV: Complete Edition.

Pierwszą część gry wydał Microsoft, więc szanse pojawienia się edycji na PS3 były niewielkie. Teraz już oficjalnie wiadomo, że nie będzie Mass Effect na konsoli Sony, ale Bioware wymyśliło sposób, jak zapoznać posiadaczy PlayStation 3 z pierwszymi przygodami Sheparda. Ekipa z Edmonton skumała się z Dark Horse Comics i wspólnie tworzą obszerny interaktywny komiks, w którym zostaną opisane wydarzenia z pierwszej części trylogii. Nikt tego cudeńka nie widział na oczy, pozostaje jedynie domyślać się, jak będzie ono wyglądać. Prawdopodobnie będzie to coś w stylu pierwszego Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel. „Interaktywny" to słowo-klucz, bo nie

Czy na PS3 będzie ładniejsza? Wypadałoby, skoro gra ukaże się rok po wersji na Xboxa 360. Niestety na razie nie widzieliśmy jej w akcji, ale screeny na tej stronie pochodzą właśnie z wersji na konsolę Sony.



chodzi tylko o to, by gracze zapoznali się z przygodami Sheparda, ale też wzięli w nich czynny udział i swoimi decyzjami wpłynęli na wygląd (wszech)świata gry w Mass Effect 2. Oczywiste jest, że komiks nie zastąpi gry, ale jeśli faktycznie będzie on zrobiony równie dobrze, co jego metalgearowy odpowiednik, posiadacze Xboksów 360 i fani serii będą mieli czego zazdrościć swoim kolegom z PS3. Nie rozumiem tylko, dlaczego The Interactive Back Story nie pojawi się na Blu-rayu, tylko online w Cebrerus Network. Kod dostępu do CN gracze znajdą w pudełku z ME2, a osoby planujące kupić używkę będą musiały osobno za niego zapłacić. W porządku, ale nie każdy ma dostęp do internetu i nawet gdy kupi grę w sklepie, nie sprawdzi komiksu.

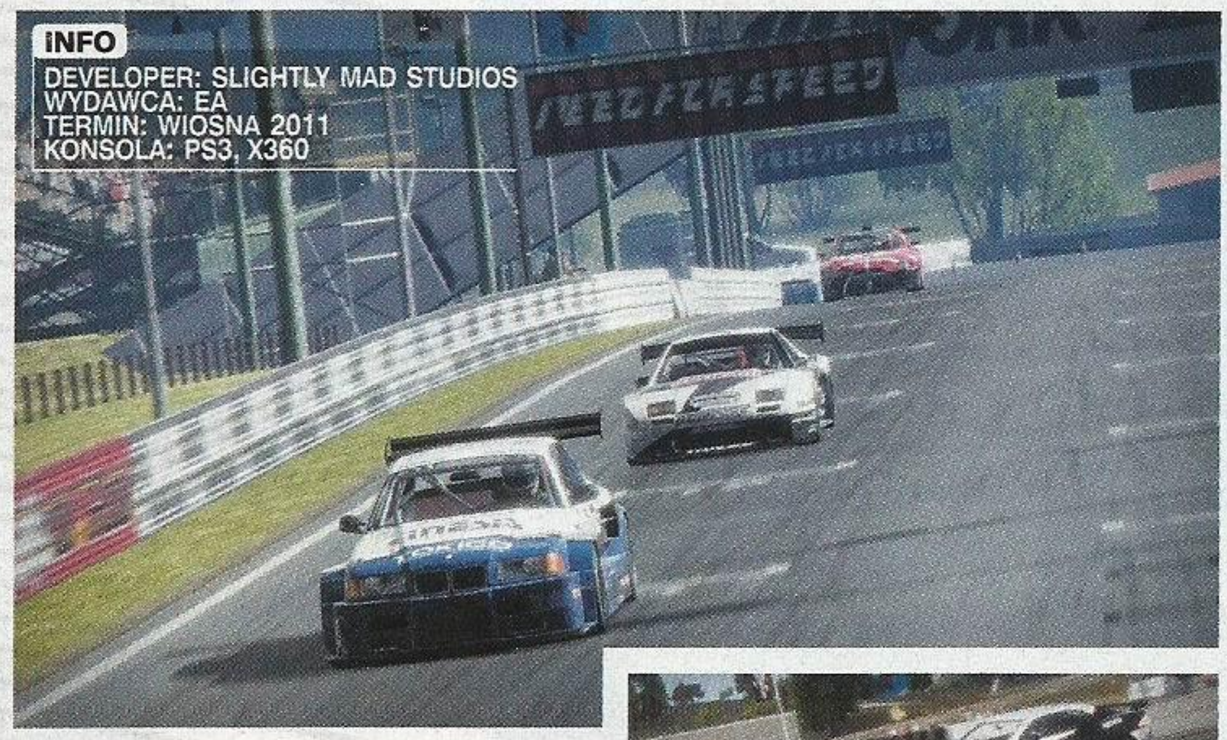
Producent Mass Effect 2 napisał na oficjalnym forum Bioware, że wciąż

Mamy nadzieję, że gra będzie zlokalizowana. Na płycie Bluray jest tyle miejsca, że powinny zmieścić się obie wersje – oryginalna i polska.

jeszcze nie podjęto ostatecznych decyzji odnośnie DLC, czy komiksu właśnie, więc jest szansa, że jednak Back Story znajdzie się na płycie. Jednocześnie zaprzeczył plotkom o dodatkowych sześciu godzinach rozgrywki (czytaj: nowych misjach) ekskluzywnych dla wersji na PS3. Wszystkie wydane do tej pory DLC będą dostępne również dla PS3– wspomniane trzy znajdą się na dysku, a inne będzie można za darmo ściągnąć albo kupić przez Cerberus Network. W ten sposób, jeśli chodzi o treść, wszystkie wersje – PS3, X360 i PC – będą identyczne. Premiera za około półtora miesiąca. Szykujcie portfele i rezerwujcie czas na epicką przygodę. //**Mielu**

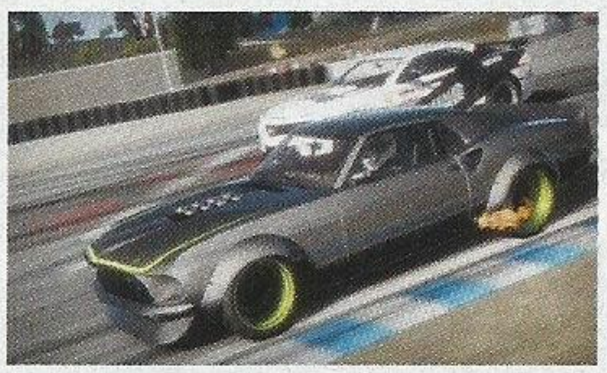
Shift 2 Unleashed

Nowa wyścigówka co pół roku? EA ostro podkręca tempo. To kiedy nowy Burnout?



INFO
DEVELOPER: SLIGHTLY MAD STUDIOS
WYDAWCA: EA
TERMIN: WIOSNA 2011
KONSOLA: PS3, X360

Zniszczenia robią wrażenie, widok okrutnie powyginanej blachy przypomniał mi, że jestem kiepskim kierowcą. Nie tak kiepskim jednak, by zaliczyć dachowanie. Może się to zdarzyć w Shift 2!



Czy to jest Need for Speed? „To gra należąca do rodziny NFS". A gdzie jest Need for Speed w tytule? „Jest logo serii, czyli charakterystyczna N-ka. Skróciliśmy tytuł, bo Need for Speed: Shift 2 Unleashed źle brzmiało". Z jednej strony EA nie chce, żeby nazywać Shift 2 NFSem, z drugiej w grze pojawi się Autolog znany z Hot Pursuit. Ostre zamieszanie, najlepiej poczekajmy i zobaczymy, jak się sprawy potoczą.

Autolog to prawdziwy Wielki Brat, bo relacjonuje na żywo wyścigi, w których biorą udział osoby z listy przyjaciół. Zaliczyliście właśnie dzwona? Gra niczym stara plotkara natychmiast powiadomi o tym Waszych znajomych. A Was o tym, że ktoś pobił Was czas na jakieś trasie i pozwoli natychmiast rozegrać ten wyścig, jeśli poczujecie chęć odkucia się. Wystarczy wcisnąć RB/R1 i jazda. Autolog podliczy też liczbę zdobytych punktów doświadczenia, przejrzy zdobyte odznaki i zasugeruje, w jakim wyścigu powinniście wziąć udział, by jak najszybciej zbliżyć się do kolejnego milestone'a Waszej kariery.

Jak mówią autorzy, Autolog łączy wszystkie tryby gry w jeden – znika podział na karierę singlową i multiplayer. Gracze podłaczeni do sieci w każdej chwili mogą obejrzeć fotki zrobione samochodom przez ich znajomych w trybie Photo Mode. Zdjęcie da się pstryknąć w dowolnym momencie wyścigu, a kumple będą je później oceniAć. W opcjach da się włączyć pełne zniszczenia samochodu. Po kilku dzwonach moją brykę ściągało na bok i musiałem cały czas kontrować. Można też włączyć telemetrię, sprawdzić ciśnienie oleju, obniżyć zawieszenie i robić wiele innych rzeczy, o których taki laik samochodowy jak ja nie ma zielonego pojęcia. Potrafię jednak docenić opcję zapisywania ustawień tuningu jako szablonu i później używania go dla różnych samochodów.

Laik, nie laik, każdy zachwyci się oprawą Shift 2 Unleashed. Genialny jest widok z oczu kierowcy – głowa jeszcze mocniej lata na zakrętach, obraz w lusterku się rozmywa, efekt przyspieszenia i zwalniania wydaje się bardziej naturalny niż poprzednio. Zadbano o maleńkie detale, jak drżenie klatki i pasów tuż przed startem. To wszystko nic przy wyścigu nocnym. Autorzy dowiedzieli się od kierowców rajdowych, że pędząc w nocy przez las praktycznie niczego nie widać, i przełożyli to na grę. Jest totalnie ciemno, oświetlony jest najbliższy fragment trasy, a w oddali majaczą światła samochodów rywali. Na szybie pojawia się brud, a na kasku para, więc niewiele widać, ale jest to szalenie efektowne. Jeśli komuś nie pasuje – może grać z widokiem zza furki i podziwiać swoje BMW Z4 GT3 lub inną Mazdę RX-8.

Shift 2 wygląda efekciarsko, jakby miał spodobać się graczom niedzielnym, a z drugiej strony wcale nie zapowiada się na grę „casualową". Może dlatego nie będzie nazywał się NFS? //**Mielu**

PLAYSTATION3
XBOX360
WII
PSP
NDS/DSI

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA

GRY

RATY
HURT
DETAL

KONSOLE

AKCESORIA

TEL: (022) 636 51 14 TEL KOM: 509 533 693

Adres: AL JANA PAWŁA II 43A, PAWILON 22, 01-001 Warszawa

E-mail: edsklep@gmail.com

ELECTRONIC DREAMS

□ Mashowanie przycisku, czyli przeżywa ten, kto wciska szybciej. Pack jest szybki i niski, czasami trudno go dostrzec i ubić zanim zdąży podbiec i wskoczy człowiekowi na plecy. Mały drań.

Dead Space 2

W ilu grach macie możliwość zabicia przeciwnika toksycznymi wymiocinami?

Gier z trybem multiplayer (głównie strzelanin, ale nie tylko) jest już tyle, że autorzy kolejnych chcąc nie chcąc muszą próbować wymyślić coś nowego, a jeśli się da – nawiązać do kampanii dla pojedynczego gracza. W Bioschock 2 jeden z graczy mógł wcielić się w Big Daddy'ego, zamiast flagi nosiło się Little Sisters, a ogólnie tryb rozgrywki wieloosobowej przedstawiał niejako wojnę splicerów, która doprowadziła do upadku Rapture. W Assassin's Creed: Brotherhood gracze wcielają się w agentów Abstergo trenujących w Animusie walkę przeciwko Asasynom. Cóż innego mogli wymyślić twórcy Dead Space 2, jak nie umożliwić graczom wzięcie udziału w starciu dwóch jakże różnych drużyn – jednej składającej się z samych ludzi, a drugiej z nekromorfów.

Szanse absolutnie nie są wyrównane. Nie ma tak jak w innych grach, że naprzeciwko siebie stają dwie identyczne drużyny, różniące się właściwie tylko kolorem pancerza. Ludzie to praktycznie klony Isaaca Clarke, bohatera Dead Space – mają takie same kombinezony i bronie („narzędzia górnicze" – tak, jasne). Nie mogło zabraknąć Plasma Cuttera służącego do krojenia przeciwników w pionie lub poziomie – jak kto lubi. Jest też karabin, czyli Pulse Rifle, a do dyspozycji będzie również kołkownica, która fachowo przybija przeciwników do ścian. Miałem okazję sprawdzić ją grając we fragment singleplayera na gamescomie i jest równie kozacka, jak najlepsza tego typu broń, jaka ukazała się w grach, czyli kołkownica z Painkillera. Niestety, nie dorwałem Javelin Gun w trakcie krótkich testów multiplayera, czego bardzo żałuję.

Wydawać by się mogło, że ludzie mają argumenty do totalnego zdemolowania nieuzbrojonych przeciwników – nekromorfy wszak nie używają broni. Przez chwilę tak myślałem ale zmieniłem zdanie, gdy zauważyłem, że często zdarza mi się ganiać z pustym magazynkiem. Amunicji jak zwykle brakuje, więc trzeba porządnie celować, a nie walić seriami po ścianach. Teoretycznie wielkim ułatwieniem jest możliwość spowolnienia wroga poprzez złapanie go w pole stazowe, jednak używanie tej opcji zostało mocno ograniczone, więc nie da się korzystać z niej na okrągło. Ludzie ponadto muszą uzupełniać pasek zdrowia, energia nie regeneruje się sama w chwilach spokoju.

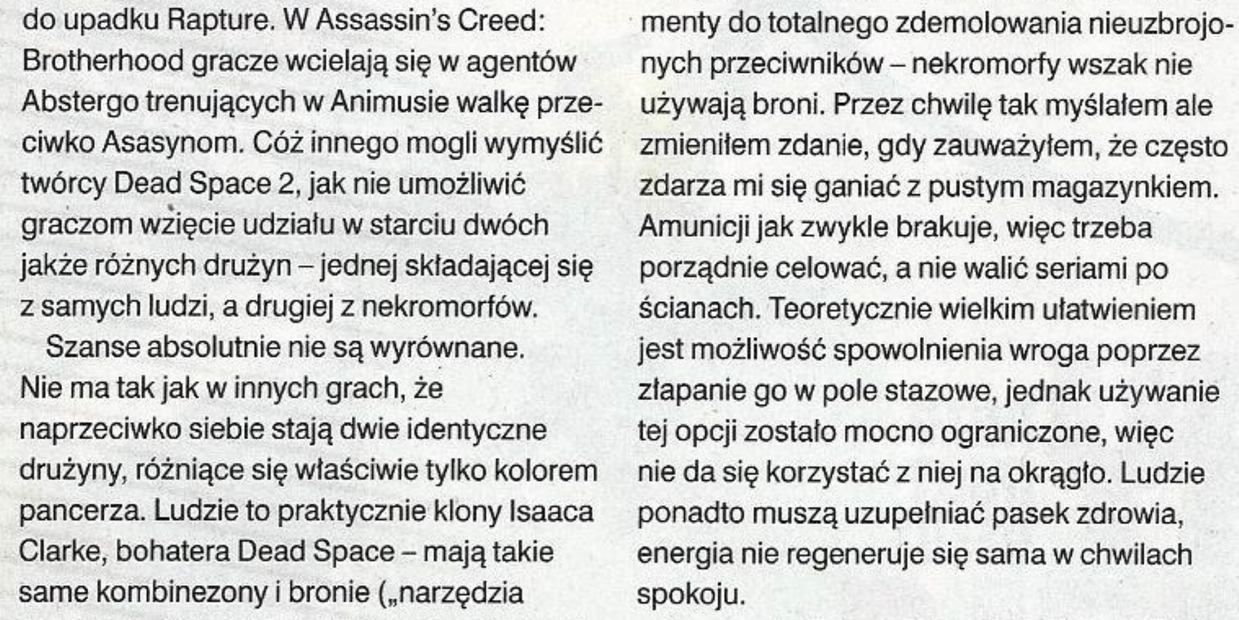
Zaraz, w jakich w ogóle chwilach spokoju? Tutaj nie ma czegoś takiego, a przynajmniej nie na mapie, na której miałem przyjemność grać. Wąska, ale długa i do tego z wieloma punktami respawnu nekromorfów. Obleśne stwory potrafią wyrosnąć spod ziemi albo wyskoczyć ze ściany kilka metrów od gracza drużyny przeciwnej. A gdy są tak blisko, bardzo ciężko ujść z życiem. Mały demoniczny dzieciak – czyli Pack – szarpie ciało wroga swoimi ostrymi, długimi pazurami. Ciężko go trafić, bo jest niski, a do tego szybki i lubi wskakiwać na swoją ofiarę, by ją rozszarpać. Zarówno atakujący jak i broniący się naciskają wtedy X (A na padzie od X360) – kto wolniej mashuje, ten ginie.

Do Spittera i Pukera lepiej nie podchodzić, bo czymkolwiek plują i wymiotują, jest to toksyczne świństwo, a na dodatek potrafią mocno przylać. Ostatni z nekromorfów, maleńki Lurker, wygląda jak przerośnięta żaba i co prawda nie potrafi mocno bić, ale za to skubaniec chodzi po ścianach i suficie, co czyni go niezwykle trudnym do trafienia. Upierdliwy jest zwłaszcza, gdy towarzyszą mu inne rodzaje mutantów i nie wiadomo do kogo strzelać najpierw. Wystarczy nacisnąć kółko (B), by Lurker wskoczył na ścianę, co natychmiast skojarzyło mi się z Obcymi. Tak samo jak w Aliens vs. Predator, trzeba przyzwyczaić się do zmienionej perspektywy, a gdy już się to uda, wtedy można porządnie zarządzić. Nekromorfy widzą przez ściany, więc lokalizowanie przeciwnika to bulka z masłem. Nie ma jak spaść mu na głowę i pochwycić długimi, cienkimi mackami wystrzeliwującymi z glutowatego ciała Lurkera. Równie dobrze można przyczaić się w cieniu i atakować z dystansu, korzystając z faktu, że ten akurat nekformorf potrafi razić wrogów z daleka. Cokolwiek to jest, czym strzela.

Nie ulega wątpliwości, że multiplayer w Dead Space 2 będzie tylko dodatkiem do właściwej gry. Przygotowanych zostanie pięć map, a na każdej z nich gracze będą musieli wykonać pewne zadanie. Autorzy odpuścili sobie drużynowego deathmatcha, a zamiast niego proponują takie zabawy jak szukanie części do bomby i uzbrajanie jej, czy wciskanie kilku przycisków w różnych punktach mapy – na początku dostępnych jest tylko kilka, dopiero po ich wciśnięciu aktywują się pozostałe.

Po pierwszej zapowiedzi trybu multiplayer wydawało się, że będzie to Left 4 Dead w kosmosie. Grający jako Sprawl Security Force rzeczywiście muszą ze sobą współpracować, pilnować nawzajem swoich pleców, a nie biegać po całej mapie bez planu działania. Teraz okazuje się, że będzie to również coś w stylu gry Alienami w AvP. Ja bawiłem się równie dobrze zarówno jako człowiek, jak i nekromorf, ale dla samego multiplayera nie kupiłbym Dead Space 2. To świetny dodatek do doskonale zapowiadającego się trybu singleplayer. //**Mielu**

□ Zapytałem producenta czy Sprawl Security Force mają coś wspólnego z Isaakiem i fabułą Dead Space 2. Zaprzeczył. Akurat, nie wierzę mu.



□ Spitter i Puker nie plują/wymiotują na kilkanaście metrów. Tylko Lurker potrafi zabijać z daleka, reszta musi podejść do ofiary.

JUŻ W SKLEPACH

SCIAGNIJ TERAZ NA XBOX®LIVE I PSN

ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION

18™
www.pegi.info

PS3 PlayStation.3 PlayStation.Network XBOX 360 XBOX LIVE

©2005 - 2010 Rockstar Games, Inc. The Rockstar Games, R*, Red Dead Redemption, and Undead Nightmare marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks property of their respective owners. All rights reserved. Polskim dystrybutorem gry jest firma Cenega Poland Sp. z o

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

POWRÓT DO RACOON CITY?

Czym byłaby branża gier video bez plotek? Najciekawszą w tym miesiącu była ta o nowej grze z serii Resident Evil tworzonej rzekomo przez autorów SOCOM: Confrontation. Slant Six Games podobno pracuje nad Resient Evil: Racoon City, silnie zorientowanym na rozgrywkę wieloosobową przez internet. Developer specjalizuje się strzelankach online'owych, więc teoretycznie doświadczenie w tworzeniu takich gier ma, choć Confrontation było co najwyżej dobre. Dla nas Racoon City mogłoby być trzecim Outbreakiem. Trzymamy kciuki, by to jednak nie była plotka.

GRAN TURISMO 6 W PRODUKCJI

Kazunori Yamauchi bardzo chciałby zrobić przerwę od serii Gran Turismo, przebąkiwał nawet coś o stworzeniu zupełnie nowej gry. Szybko mu przeszło, bo już przyznał, że rozpoczęły się prace nad szóstą słynnego racera. Czy zobaczymy ją na PS3? Wątpliwe. Yamauchi niedawno stwierdził, że PlayStation 3 nie ma wystarczająco dużo mocy, by mógł zrealizować dzięki niej swoją wizję doskonałej gry wyścigowej. Zostawmy jednak GT6 w spokoju, bo to odległa przyszłość. Zapraszamy do naszej recenzji Gran Turismo 5.

GRY FILMOWE W 2011

W przyszłym roku doczekamy się kolejnych licencjonowanych tytułów: Spider-Man, X-Men i Transformers. Ta ostatnia ma być powiązana z filmem Michaela Baya, co akurat nie jest dobrą wiadomością, bo zapowiada się powtórka z crapiastej przeszłości. Ale może nas zaskoczą? Activision przez pewien czas zalewało rynek crapami na filmowych licencjach, ale ostatnie Transformers: War for Cybertron i X-Men Origins: Wolverine były naprawdę dobrymi grami.

SMOKI I KINECT

Nie chodzi o brzydali skaczących przed kamerą, a Project Draco, okrzykniętego na TGS mianem duchowego spadkobiercy Panzer Dragoon. Autorzy podkreślają, że nie będzie to party game, a produkt skierowany dla jednego gracza – do osób, które chcą totalnie wsiąknąć w świat i klimat gry. Aby to umożliwić, producent przygotowuje takie sterowanie, by grający nie męczył się ruszając się przed Kinectem czy machając rękoma.

POWRÓT NIEGRZECZNYCH

Niegrzecznego Misia oraz Rubi Malone, czyli bohaterów Naughty Bear i Wet. Obie gry doczekają się kontynuacji. O ile przygody zabójczyni wzorowane na filmach Tarantino były nawet niezłe i chętnie zagramy w sequel, tak tworzenia drugiej części Naughty Bear nie potrafimy zrozumieć. Przecież ta gra dostawała oceny na poziomie trzech oczek na dziesięć! Widocznie sporo osób kupiło tego szrota. Tak jak ktoś kupił pierwsze Two Worlds...

KIEROWCA SIĘ SPÓŹNI

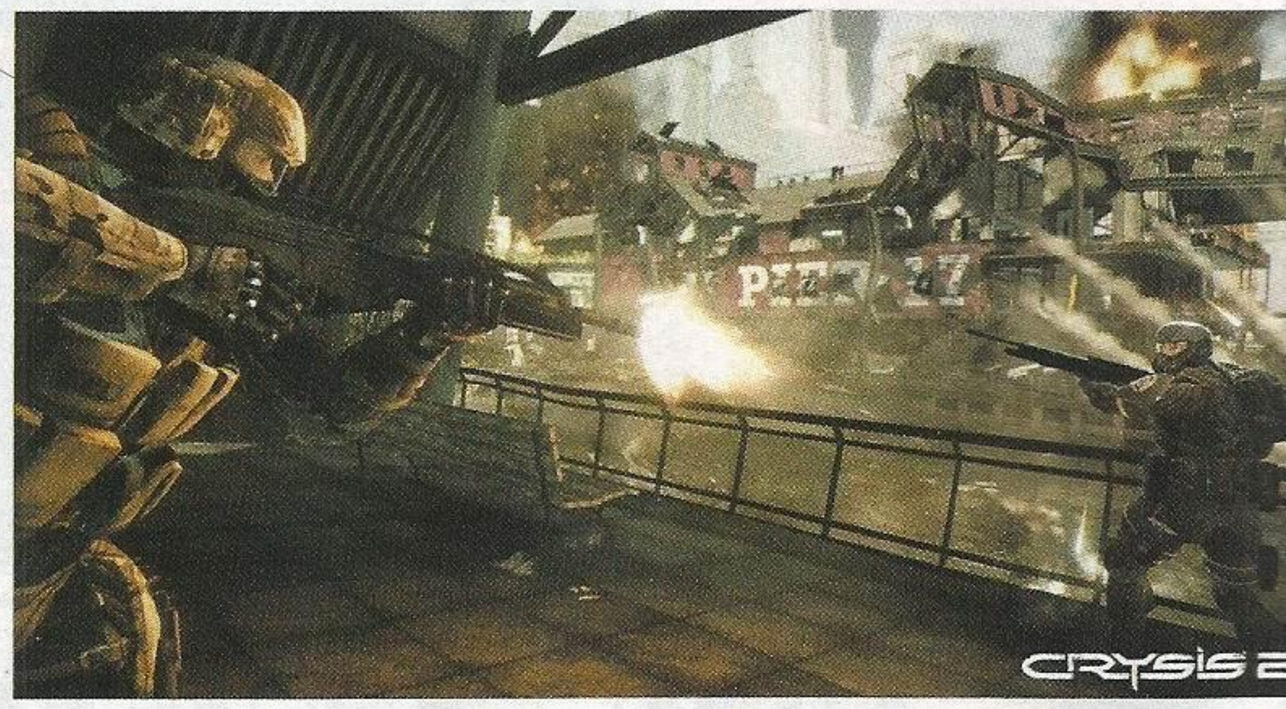
Ubisoft powiadomił o przełożeniu premiery Ghost Recon: Future Solier oraz Driver: San Francisco. Obie gry miały ukazać się na początku 2011 roku, ale chyba nie były gotowe, a może Ubi reaguje na krytyczne słowa dziennikarzy i graczy? Nowe Ghost Recon i Driver ukażą się pomiędzy kwietniem 2011, a marcem 2012, czyli jeszcze długo na nie poczekamy.

INFO
DEVELOPER: CRYTEK
WYDAWCA: EA
TERMIN: MARZEC 2011
KONSOLA: PS3, X360

Po początkowej niechęci, zacząłem pozytywnie myśleć o multi. W końcu tworzą je autorzy Timesplitters, w którym rozgrywka wieloosobowa rządziła.

Crysis 2

Drużynowa jatka na ulicach Nowego Jorku



Po kwietniowym pokazie Crysis 2 w Nowym Jorku pisałem, że gra niemieckiego studio Crytek może być czarnym koniem wyścigu o tytuł najlepszego FPSa 2010. Od sierpnia wiemy, że nie zostanie, bo premiera została przełożona na marzec przyszłego roku. Powodem prawdopodobnie była chęć dopieszczenia trybu multiplayer opracowywanego przez Crytek UK, czyli dawne Free Radical Studios, autorów Timesplitters. Na gamescom po raz pierwszy pokazano rozgrywkę wieloosobową i okazało się, że gra wcale nie wypala gałek ocznych nieprawdopodobną grafiką, a sama rozgrywka niczym specjalnym nie zachwyca.

Niemal trzy miesiące później konsolowy Crysis 2 w multiplayerze wciąż wygląda po prostu dobrze. Nie genialnie, nie zabójczo, co oczywiście jest zawodem, ale powiedziano mi żebym nie zwracał uwagi na grafikę, bo zostanie poprawiona. Do premiery pozostało jeszcze trochę czasu, więc powiedzmy, że wierzę.

Grałem na trzech mapach – dwóch starych i jednej nowej. Po dachach wieżowców i w zniszczonych biurach we wnętrzu drapacza chmur biegaliśmy w Kolonii. Nowa mapa nazywa się Ambush i na niej sprawdziłem tryb Crash Site. Co jakiś czas w różne miejsca na planszy z nieba spadają jakieś kapsuły obcego pochodzenia (czy cokolwiek to jest – nie sposób stwierdzić), a rywalizujące drużyny starają się zabezpieczyć teren wokół i nie dopuścić do nich przeciwników. I tak kilka razy, przy czym rozgrywka jest o tyle ciekawa, że akurat ta mapa jest duża, ale też znajduje się na niej kilkupiętrowy parking, na który można się wdrapać. Gracze zatem poruszają się nie tylko w poziomie, a również w pionie – to ten słynny „vertical gameplay". Kapsuła czasem zatrzymuje się na drugim piętrze parkingu i rozpoczyna się szaleńcza wspinaczka. Można biec po jezdni, to najłatwiejsza, ale też najdłuższa droga. Chętni mogą spróbować skorzystać ze skrótu, skacząc m.in. po dachach samochodów, jednak łatwiej popełnić błąd i spaść.

We wspinaczce pomaga wyższy skok – jedno z licznych dostępnych usprawnień do pancerza (Nanosuit). To właśnie głównie dzięki nim Crysis 2 ma wyróżnić się z tłumu strzelanin FPP. Każda z pięciu klas – Assault, Scout, Demolition, Sniper i Ghost – ma przypisane trzy takie moduły, a do nich można dokładać następne. Gracz używający kamuflażu optycznego może zostać wykryty, bo głośno chodzi lub widać jego cień, więc powinien użyć wyciszacza kroków i moduł usuwający cień. Da się superszybko biegać albo wysoko skakać. Można też wzmocnić pancerz, by dało się przyjąć więcej kul niż standardowo. Niektóre moduły są bardziej pomysłowe, choć nie zauważyłem, by ktoś korzystał z usprawnienia pozwalającego uderzyć w ziemię przy lądowaniu tak mocno, że wytwarza się fala uderzeniowa ogłuszająca wrogów. Coś czuję, że będzie to przegięta moc, przynajmniej na „pionowych" mapach, podobnych do Ambush. Inny moduł sprawia, że na ekranie widać tor lotu pocisku wystrzelonego przez przeciwnika. Pozwala to ustalić skąd padł strzał i łatwiej wykryć czającego się w ciemnościach przeciwnika. Tak jest, w ciemnościach – Assault jest pierwszą multiplayerową mapą, na której walczy się w nocy, a mrok rozjaśniają światła w budynkach, lampy uliczne oraz... płonące samochody. Widać, że kosmici ostro sobie poczynają w Nowym Jorku, jednak nie z nimi walczyłem, a jedynie z ludźmi. Ciekawi mnie, czy pojawi się tryb, w którym część graczy wcieli się w najeźdźców z kosmosu – byłoby to świetne urozmaicenie, taki asymetryczny multi w stylu tego z Dead Space 2.

Może to i lepiej, że poczekamy na Crysis 2 do marca? Teraz i tak gramy w Black Ops i Halo: Reach. Chociaż, wtedy będzie już Killzone 3 i Bulletstorm. Tak źle i tak niedobrze. Crytek będą musieli się wysilić, by pokonać tak zacną konkurencję. //**Mielu**

Modyfikacji pancerza będzie więcej niż w Halo: Reach. Dzięki nim gra nie jest nudna i przewidywalna. Nigdy nie wiadomo, jakim modułem dysponuje przeciwnik.

PS2
PS3
PSP
X360
NDS
WII

GRY PS2 "2024

GRY PS3 XBOX360 PO 30ZŁ

CZYNNE PON-PT 11-20 SOB 10-14

FULL OFERTA WWW I TEL

WYSYŁKA 24h

18

KONSOLE GRY AKCESORIA

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

0 503 624 692 / 022 498 99 93

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA

mad games

www.madgames.pl

Dragon Age II

Co roku nowa FIFA, Need for Speed i... Dragon Age? Coś szybko ten sequel

INFO
DEVELOPER: BIOWARE
WYDAWCA: EA
TERMIN: MARZEC 2011
KONSOLA: PS3, X360

To dopiero wyzwanie – napisać coś mądrego o sequelu erpega od Biowa-re (mistrzów gatunku), na podstawie pięciominutowego demka. Kolos z Edmonton zachowuje się dziwnie, bo jak wytłumaczyć na przykład to, że wszystkie nowe screeny niby pochodzą bezpośrednio z gry, ale nie pokazują rozgrywki? Wiecie, nie ma HUDa. Ekrany opcji to jakaś totalna tajemnica, a jeśli chodzi o drzewo rozwoju postaci, to można zobaczyć fragment takowego na screenie przedstawiającym Isabelę, która w Dragon Age: Początek zagrała małą rolę, a teraz będzie jedną z głównych bohaterek. Rozumiem, że ciężko fajnie pokazać erpega, ale cóż, to właśnie taki gatunek gier i nie musi efektownie prezentować się na screenach. No i do tego dochodzą jeszcze takie atrakcje jak pięciominutowe grywalne demo. Dajcie spokój.

Akcja toczy się w Kirkwall, gdzie główny bohater gry Hawke pomaga Isabeli walczyć z jakimiś ludźmi. Nie wiadomo o co chodzi, ale przynajmniej nadarza się okazja, by sprawdzić w akcji odświeżoną klasę postaci Rogue.

Gracze skarżyli się, że w Origins była zbyt podobna do wojownika, właściwie żaden argument nie przemawiał za wyborem tej klasy. Rogue w dwójce walczy za pomocą dwóch krótkich ostrzy, jest szybki, zwinny, potrafi błyskawicznie odskoczyć unikając ataku. Przede wszystkim jednak może teleportować się i w ułamku sekundy pojawić przeciwnikowi za plecami, niczym Goku z Dragon Ball, a następnie wbić mu w nie ostrza. To brutalna, potężna technika, ale nie liczcie, że będziecie jej nadużywać. Trzeba dość długo odczekać, by móc ponownie z niej skorzystać.

Walka w Dragon Age II to temat wywołujący gorące dyskusje na forach internetowych. Mowa oczywiście o wersji konsolowej, w której akcja toczy się tak szybko, że przypomina action-RPG – by nie powiedzieć slashera, a nie taktycznego erpega. Autorzy zarzekają się, że to nie jest banalna siekanka i zarządzanie drużyną jest bardzo ważnym elementem rozgrywki. Sprawdziłem – faktycznie można wydawać partnerom polecenia: nakazywać atakować wskazany cel, użyć wybranej umiejętności lub mocy, czy wręcz pokazać im palcem, gdzie mają się ustawić. Co z tego, skoro równie dobrze mogłem kompletnie zignorować wydawanie rozkazów i skupić się na zabijaniu wrogów? Może akurat trafiłem na słabeuszy, a w starciu z silniejszymi przeciwnikami nie mógłbym sobie pozwolić na totalne ignorowanie poczynań drużyny. Żeby była jasność – nie jestem ortodoksem i nie przeszkadza mi rozróżnienie na Dragon Age II pecetowego, taktycznego erpega i Dragon Age II konsolową siekankę. Zdaję sobie jednak sprawę, że miłośnikom gatunku nie przypadnie do gustu odsuwanie w kąt elementów strategii na rzecz krwawej, odmóżdżającej jatki. Krótkie demo nie dało mi powodów, by wierzyć, że na konsolach w równym stopniu będzie liczyć się „myślenie jak generał" i „walczenie jak Spartiata", ale kto wie, nad czym w tajemnicy dłubie Bioware?

Wróćmy do postaci Isabeli, która w demie również była klasy Rogue. Już wiem, co mieli na myśli twórcy gry mówiąc, że DAII będzie bardziej „seksowna" niż część pierwsza. Isabela jest piratem, jest zabójczo niebezpieczna, a do tego nieźle się prezentuje i wygląda na to, że lubi dobrze się zabawić. Pod sam koniec demka powiedziała Hawke'owi, że może do niej wpaść do pokoju. Ciekawe czy będzie równie chętna do zabaw, gdy na początku gry ustalę, że Hawke to kobieta. Możecie zobaczyć na screenie jak bohater wygląda jako kobieta – prezentuje się nawet lepiej niż kozacki pan Hawke.

Wraz z Isabelą moja drużyna udała się do jakiegoś możnowładcy, którego bardzo zdenerwowała utrata ładunku przewożonego na statku dziewczyny. Iz zapieniła się, bo nie spodobało jej się określanie niewolników mianem „ładunku". Atmosfera szybko stała się napięta i wtem pojawiło się okno dialogowe. Nawet nie trzeba czytać kwestii, bo teraz przy każdej widnieje ikonka określająca ton wypowiedzi. Od razu wiadomo, czy Hawke obrazi rozmówcę, będzie przyjazny, czy twardo postawi na swoim. Szkoda, że którąkolwiek opcję wybrałem i tak Isabela rozpoczynała jatkę. Co było zrobić, dołączyłem i pokonałem nieprzyjaciela. Po walce dziewczyna zaprosiła do siebie i się ulotniła, a ja zagadałem członków zespołu. Każdy z nich miał coś innego do powiedzenia – standardowo jedni byli zadowoleni z walki, innym nie podobała się Isabela. Wygląda na to, że znów w drużynie zawiążą się przyjaźnie, a niektóre osoby nie będą się lubić. Stary dobry Dragon Age. Zaraz, wcale nie taki stary, bo od premiery Origins nie minął jeszcze rok. Niezłe tempo jak na sequel //**Mielu**

□ Co wiadomo o Isabeli? Jej wiek jest nieznany, ale ma około trzydziestu lat. Jej hobby to żeglarstwo i picie alkoholu. Przy tworzeniu tej postaci autorzy inspirowali się... Hanem Solo!

□ Nie wszystkie wątki z DA: Początek zostały zamknięte. Co z Morrigan? Raczej nie pojawi się w sequelu, ale autorzy zapewniają, że o niej usłyszymy.

□ Gra odczyta z save'a z Origins takie informacje, jak np. kto został królem Ferelden. Ciekawe czy w „trójce" będzie miało znaczenie, jakiej płci był Hawke. Ja zagram kobietą.

NAJLEPSZA POLSKA GRA RPG OD CZASÓW WIEDŹMINA

"...NAJLEPSZE POLSKIE RPG..."
CD ACTION

"...PRZYGOTOWANY Z WIELKIM ROZMACHEM, ZACHWYCA SWYM ŚWIATEM..."
PSX EXTREME

Gigantyczny, tętniący życiem świat Antaloru, ponad 230 bohaterów

Unikalny, niczym nieograniczony system tworzenia zaklęć i czarów.

Ponad 120 h rozgrywki, setki questów oraz liczne mini gry.

TopWare INTERACTIVE PS3 PlayStation Network XBOX 360 XBOX LIVE PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT PL NAPISY 199,90 PC DVD ROM 16 www.pegi.info Reality pump

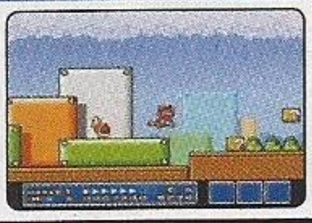
(c) Copyright 1998 - 2009 by Zuxxez Entertainment AG. Developed by Reality Pump. Published by TopWare Interactive. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Super Mario All-Stars	Wii	Nintendo
2	God Eater Burst	PSP	Namco Bandai
3	World Soccer Winning Eleven 2011	PS3	Konami
4	Pokemon Black / White	NDS	Nintendo
5	Tactics Ogre: Let Us Cling Together	PSP	Square Enix
6	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	Multi	Namco Bandai
7	Kirby's Epic Yarn	Wii	Nintendo
8	Vanquish	Multi	Sega
9	Fallout: New Vegas	Multi	Bethesda
10	Wii Party	Wii	Nintendo



▶ Japończycy lubią japońskie gry, Mario, God Eatery, Tactics Ogry, Naruto i inne Fallouty... Że co? Fallout: New Vegas w japońskim Top 10? To jest nie lada osiągnięcie, brawo Bethesda. Gry na Kinect sprzedawały się słabo, na Move nieźle, a Wii jak rządziło, tak rządzi nadal.

USA

1	Call of Duty: Black Ops	Multi	Activision
2	Fallout: New Vegas	Multi	Bethesda
3	Fable III	X360	Microsoft
4	Medal of Honor	Multi	EA
5	Wii Sports	Wii	Nintendo
6	Star Wars: The Force Unleashed II	Multi	LucasArts
7	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
8	NBA 2K11	Multi	2K Sports
9	Halo: Reach	X360	Microsoft
10	Kinect Sports	X360	Microsoft

▶ Asasyn za długo czaił się w mroku i nie zdążył w porę załatwić Call of Duty, które – co nie jest zaskoczeniem – trafiło na szczyt amerykańskiego zestawienia. W ogóle Ezio nie udało się wskoczyć do Top 10. Nie ulega wątpliwości, że zemści się w grudniu.

UK

1	Call Of Duty: Black Ops	Multi	Activision
2	FIFA 11	Multi	EA
3	Assassin's Creed: Brotherhood	Multi	Ubisoft
4	Need For Speed: Hot Pursuit	Multi	EA
5	Kinect Sports	X360	Microsoft
6	Professor Layton and The Lost Future	NDS	Nintendo
7	Fallout: New Vegas	Multi	Bethesda
8	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
9	Fable III	X360	Microsoft
10	Star Wars: The Force Unleashed II	Multi	LucasArts

▶ Niespodzianka, Black Ops na pierwszym miejscu. Nigdy byśmy tego nie przewidzieli. Bądźmy jednak poważni. Sukces nowego Call of Duty pokazuje, że Activision nie potrzebuje Infinity Ward, by wciąż zarabiać na serii grubą kasę. Treyarch w zupełności wystarczy.

POLSKA (Ultima)

1	Gran Turismo 5	PS3	Sony
2	Assassin's Creed: Brotherhood	Multi	Ubisoft
3	Need for Speed: Hot Pursuit	Multi	EA
4	Castlevania: Lords of Shadow	Multi	Konami
5	Call of Duty: Black Ops	Multi	Activision
6	Grand Theft Auto IV: Complete Edition	Multi	Rockstar
7	Red Dead Redemption	Multi	Rockstar
8	Splatterhouse	Multi	Namco Bandai
9	God of War: Duch Sparty	PSP	Sony
10	Majin and the Forsaken Kingdom	Multi	Namco Bandai

▶ Call of Duty pokonane! I to przez cztery gry, w tym nawet Castlevanię. Gran Turismo 5 wskoczyło na szczyt listy dzięki preorderom. Widać, że ciśnienie na ten tytuł było ogromne. Ciekawe, jak będzie wyglądać sprzedaż na całym świecie. Dobije do dziesięciu baniek?

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

HARMONIX POD MŁOTEK

Viacom, do którego należy MTV, chce sprzedać developera Rock Band i Dance Central. Przyczyny tej decyzji nie zostały podane, ale łatwo domyślić się, że firma potrzebuje pieniędzy i pozbywa się najmniej opłacalnych biznesów. Rock Band 3 został bardzo wysoko oceniony przez zachodnie media, ale sprzedaje się fatalnie. Nic dziwnego, skoro by w pełni się nim bawić trzeba kupić nowe instrumenty (m.in. keyboard). Już pojawiły się plotki o tym, że kupnem Harmonix jest zainteresowane Activision Blizzard. W ten sposób ojcowie serii Guitar Hero mogliby znów nad nią pracować.

ASASYNI POWRÓCĄ

W przyszłym roku fiskalnym, czyli najwcześniej w kwietniu przyszłego roku, a najpóźniej w marcu 2012. Szef Ubisoftu Yves Guillemont potwierdził, że wtedy na pewno zobaczymy „coś związanego z Assassin's Creed". Trudno powiedzieć, czy oznacza to trzecią część, więcej DLC, czy grą na 3DSa, ale na pewno francuski wydawca nie da graczom zapomnieć o wojnie Asasynów z Templariuszami. Poprosimy część trzecią, bo końcówka dwójki wgniata w fotel i zmienia czekanie na ACIII w prawdziwą torturę.

BIZARRE TEŻ POD MŁOTEK

Activision „sprawdza różne opcje" odnośnie przyszłości Bizarre Creations, twórców Project Gotham Racing. Odkąd gigant kupił ich w 2007 roku, dostarczyli tylko Blur i Bond: Blood Stone. Pierwsza gra jest niezła, ale sprzedała się fatalnie. Druga jest nędzna, o czym dowiecie się z recenzji Kaxiego. Podobno do zwolnienia jest dwieście osób. Do współpracy już zaprosiło ich Codemasters. Wyobrażacie sobie mistrzów od PGRa współpracujących z ekipą od F1, DiRT albo GRiD? Jeśli Bizarre ma dalej robić gierki pokroju Bonda i Blur, to lepiej żeby faktycznie Bizarre przeszli do Codies.

PIRACI JEDNAK NIE ZATONĘLI

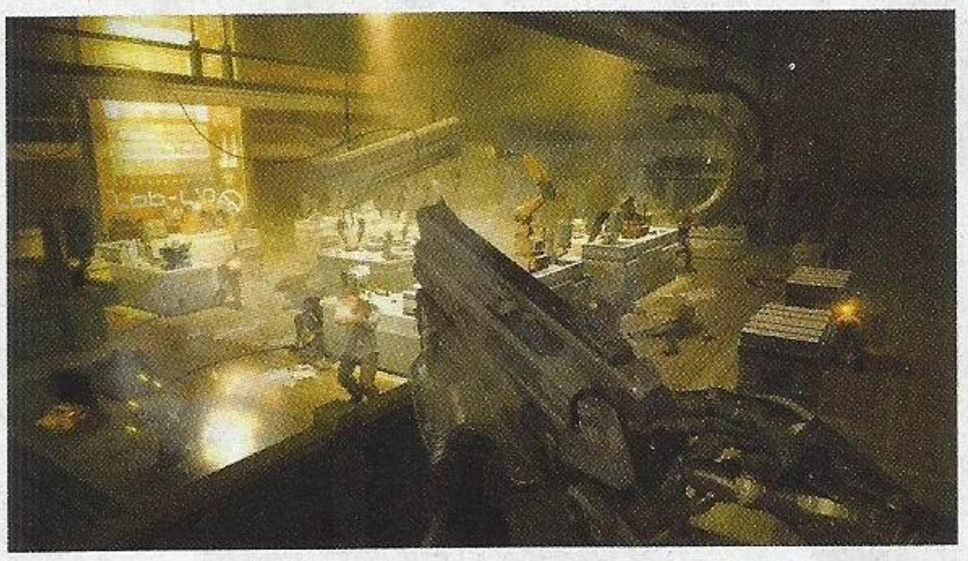
Disney co prawda skasował Armada of the Damned, ale to nie oznacza, że nie zobaczymy gry spod znaku Piratów z Karaibów. W maju ukaże się Lego Pirates of the Caribbean: The Video Game od Traveller's Tales. Pokazali co potrafią Lego Batmanem, Lego Indiana Jonesem i Lego Star Wars, więc o jakość nowej gry się nie obawiamy. Trafi do sklepów w wersjach na X360, PS3, Wii, PSP i DSa (a co z 3DSem?) w maju, kiedy do kin wejdzie czwarta część filmu. 20 poziomów, 70 grywalnych postaci (!) i koop dla dwóch osób – to musi się udać.

WARDEVIL'S NOT DEAD

Dopiero co pisaliśmy, że prace nad WarDevil zostały wstrzymane, a tymczasem okazuje się, że gra jednak powstaje pod zmienionym tytułem – Project Kane. Nie mogą się chłopaki z Ignition zdecydować, czy robić gry czy kasować niedokończone projekty. My? Czekamy, to miała być podobno rewolucja.

RARE I 3DS

Rare należy do Microsoftu i zajmuje się tworzeniem gier pokroju Kinect Sports albo przygotowuje ciuszki dla xboksowych avatarów. Firma wciąż jednak romansuje z Nintendo i nie wyklucza, że mogłaby stworzyć jakąś grę na 3DSa. To nie byłby pierwszy raz, gdy Rare jako studio MS robi grę na handhelda Ninty, więc nie jest to takie totalne science-fiction.



Deus Ex Human Revolution

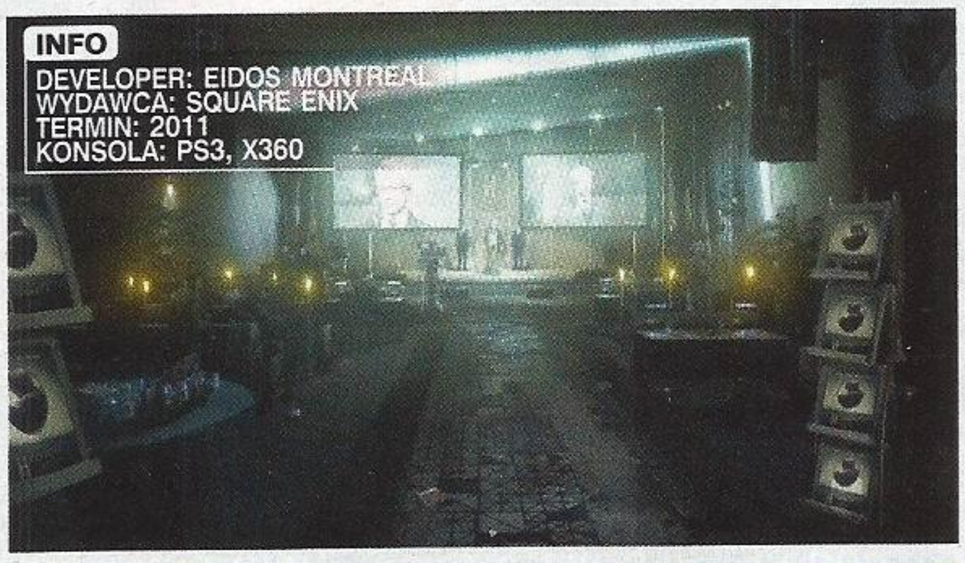
Bohater zbudowany od podstaw

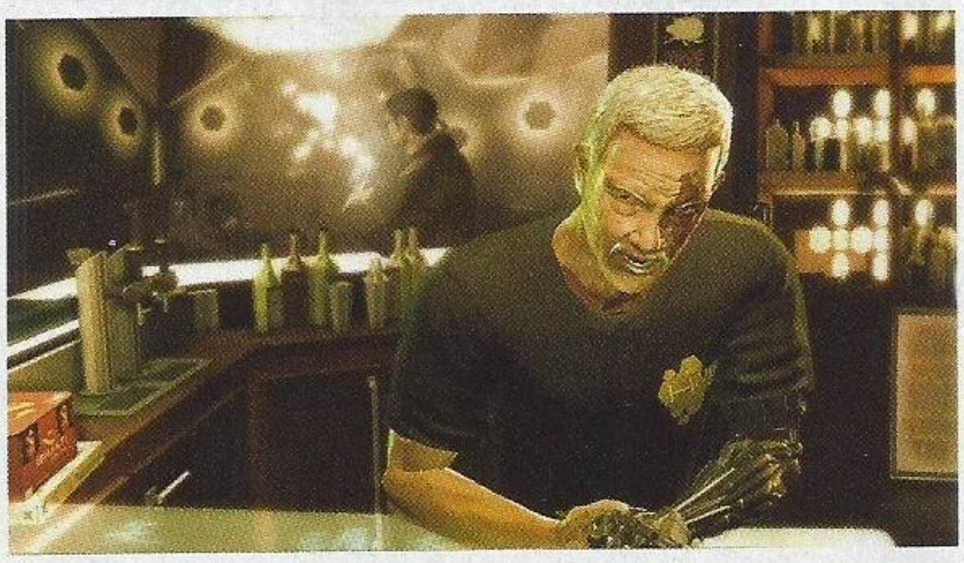
Cyberpunk w Deus Ex to nie tylko mroczne miasta przyszłości, potężne korporacje i kobiety o nieskazitelnej, choć nieco sztucznej urodzie, ale i cybernetyczne ciało głównego bohatera. Eidos Montreal promuje swój tytuł jako first person Role Playing Game, więc nie może zabraknąć rozwoju postaci.

Nowe zdolności będą bezpośrednio wpływały na rozgrywkę. Jensen może zwiększyć np. siłę swoich ramion, by przesuwać i rzucać ciężkimi obiektami. Przestawi szafkę, by po niej dostać się do kanału wentylacyjnego, albo odsunie skrzynię, zasłaniającą dziurę w drucie kolczastym. W ten sposób odnajdzie nową drogę do celu, a tych jak obiecuje producent zawsze będzie kilka. Nie ma jednak mowy o głupotach w stylu tych z The Angel of Darkness -- Adam nie będzie musiał przesuwać wszystkich skrzynek w okolicy, by nabić punkty doświadczenia.

Ciekawie prezentują się umiejętności związane z hackowaniem urządzeń. W trakcie infiltracji obiektów warto przełamać zabezpieczenia i przejąć kontrolę nad mechanicznymi strażnikami, a następnie obserwować na podglądzie z ich kamer jak masakrują przeciwników Adama. Naturalnie można też pchnąć rozwój w innym kierunku i skupić się na bardziej siłowych rozwiązaniach. Karabiny i pistolety doczekają się licznych modyfikacji, nie zabraknie eksplodującej amunicji, czy celowników, dzięki którym bohater zobaczy przeciwników przez ściany. Ba, da się nawet przez nie strzelać, korzystając z energetycznych miotaczy. Pojemność kieszeni będzie jednak ograniczona, więc nie zabierzemy kilkunastu giwer na misję. Da się ją zwiększyć dzięki odpowiednim uprgrade'om pancerza. Trzeba tylko pamiętać, że raz wykupione ulepszenie pozostanie w ciele Adama na stałe – co potwierdza Jean-Francois Dugas – reżyser gry.

Opcji rozwoju będzie wiele, ale interfejs prezentuje się bardzo intuicyjnie – broń łatwo się zmienia, bo zastosowano okrągłe menu, natomiast drzewka umiejętności przypominają Diablo polane futurystycznym sosem. Zapowiada się więc sycący, rozbudowany i prosty w obsłudze first person RPG. //**Fax**





THE COMPLETE EDITION

ZAWIERA **GRAND THEFT AUTO IV** ORAZ EPIZODY:

THE LOST AND DAMNED & THE BALLAD OF GAY TONY

Grand Theft Auto IV™

& Episodes From Liberty City

W SKLEPACH

www.rockstargames.com/IV

18 www.pegi.info

Games for Windows LIVE · XBOX 360 · XBOX LIVE · PS3 PlayStation 3 · PlayStation Network

©2006 -2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R* design, Grand Theft Auto, The Lost and Damned, The Ballad of Gay Tony and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame. Polskim dystrybutorem gry jest firma Cenega Poland Sp. z o.o.

GADŻAŻE CZĘŚĆ

„Oprogramowanie jest ograniczane przez sprzęt. Z każdą kolejną wersją PlayStation **te ograniczenia się zmniejszają, ale wciąż istnieją.** Gran Turismo 5 jest tak piękna i doskonała jak tylko się dało, ale oczywiście nadal **mogłaby być lepsza**".
Kazunori Yamauchi z Polyphony starym zwyczajem biczuje się (i Sony przy okazji) za swoją najnowszą grę.

„Nie mogę użyć Kinecta do naszych pełnoprawnych gier. Nowoczesny FPS po prostu nie mieści się w ramach tego urządzenia. Tym niemniej, technologia jest ciekawa i chętnie stworzyłbym w oparciu o nią grę na Xbox Live".
John Carmack, ojciec chrzestny FPS-ów, nakreśla swoje plany co do kamerki Microsoftu.

„**To żadna skromność, tylko realizm.** Taka jest prawda. Jestem projektantem gier i nie powinienem ciągle opowiadać, że wszystko co robimy jest cacy i stworzyliśmy najlepszą grę wszechczasów. Bo nie stworzyliśmy. **Zrobiłem w życiu sporo dobrych gier, ale wspaniałej – nigdy**".
Jakiś złoczyńca porwał Petera Molyneux i podszywa się pod niego w wywiadach.

„Nie sądzę, by Peter potrzebował mojej pomocy, żeby znaleźć robotę, ale **bardzo chciałbym współpracować z nim przy projekcie takim jak Milo**".
David Cage z Quantic Dream delikatnie sugeruje Peterowi Molyneux, żeby odezwał się na maila.

„Grając w Monkey Island na iPadzie uświadomiłem sobie co naprawdę chcę zrobić w życiu: **Porwać Rona Gilberta i zmusić go do zrobienia pełnoprawnej MI3**".
Adrian Chmielarz zwierza się ze swoich fantazji twórczych na Twitterze.

„O ile będziesz mnie karmił, a łańcuch nie będzie zbyt ciasny, to jestem za".
Ron Gilbert daje Adrianowi do zrozumienia, że może już nasączać szmatę chloroformem.

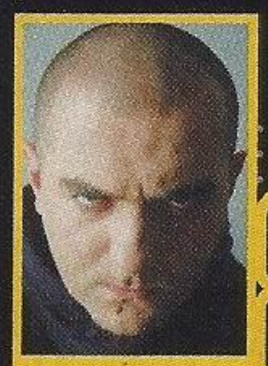
„Kiedyś produkcja sprzętu może okazać się tak kosztowna, że Microsoft i Sony powiedzą **>dobra, pracujmy razem<.** Powiedziałbym, że **może się to zdarzyć za jakieś 10 do 15 lat.** Na pewno nie przy następnej generacji sprzętu, ale przy kolejnej – całkiem możliwe".
David Reeves, były wice-szef Sony, obecnie pracujący w Capcom, roztacza wizje godne najśmielszych futurystów.

„Moglibyśmy postąpić podobnie do EA, ale nie sądzę żeby to leżało w interesie graczy. Dlatego zdecydowaliśmy się nie podążać w tym kierunku. **Nie chcemy karać ludzi za kupowanie używanych gier".**
Kolejna wypowiedź z cyklu „kim jesteś i co zrobiłeś z..." – tym razem – Bobbym Kotickiem z Activision.

„Jak dla mnie gracze już płacą za granie w sieci w CoD. Activision regularnie wypuszcza kolejne DLC, więc na jedno wychodzi**".**
Yves Guillemot, szef Ubisoftu, przejrzał diaboliczny plan ukryty za słodkimi słówkami Bobby'ego.

„Kiedy tworzysz tak wielką grę jak Fallout 3 czy New Vegas, trafią ci się błędy, których nie wykryje nawet 300-osobowa ekipa testerów. Staramy się naprawiać je jak najszybciej razem z Bethesdą".
Chris Avellone z Obsidian próbuje udobruchać fanów Fallouta. Nie wspomina ile setek testerów potrzeba, by zauważyć, że gra wiesza się co dwie godziny.

„Ciągle próbuję przekonać Sony do wydania LBP w wersji dla dorosłych. Little Big Planet: Filth, wrzucilibyśmy tam wszystkie nieprzyzwoite poziomy stworzone przez graczy. Ale jakoś ich to nie przekonuje".
Mark Healey z Media Molecule sprawia, że zaczynamy się zastanawiać nad genezą słowa „sackboy".



Krooger

ACHIEVEMENT UNLOCKED

Wishing you All the Best – 150G > F**k the Rest – 0G

Kiedy mniej więcej rok temu pisałem swój pierwszy felieton do Enplusa, byłem tak podekscytowany, że to co naskrobałem przypominało zlepek losowych wyrazów i literek. W związku z tym, że było po deadline, nikt tego nie przeczytał i tak oto udało mi się trafić na łamy najfajniejszego pisma o konsolach w Polsce. Zdobyłem tym samym mój osobisty achievement. Z tego zresztą wziął się zupełnie przypadkowo pomysł na nazwę tej rubryki. Wtedy się wzruszyłem. Minął wspomniany rok, a na mnie niestety już najwyższy czas. Muszę spadać. Też jestem wzruszony. Zarzekałem się, że już tego nigdy nie zrobię... kłamałem. Przechodzę na drugą stronę lustra, ciemną stronę mocy, drugą stronę ulicy na czerwonym świetle... ale bynajmniej nie przechodzę na emeryturę!

Kiedy przez te kilkanaście miesięcy grając w drukowanej ekstraklasie konsolowej pałałem się sławą, rozdawaniem autografów i akceptowaniem zaproszeń do telewizji śniadaniowej, w moim prywatnym, jak i zawodowym życiu zaszło wiele zmian. Wiem, powtarzam to już po raz kolejny, ale dobiłem do takiego momentu, że autentycznie zacząłem się zastanawiać czego oczekuję od życia. To dziwne, bo zazwyczaj nie myślałem, co będę robił pojutrze. Zawsze było po prostu zajebiście, ale właśnie znalazłem się trochę na rozstaju dróg... w pozytywnym tego słowa znaczeniu.

Jedno jest pewne – pozostawiłem po sobie ślad. Znaczny. Będzie z tysiąc stron zadrukowanych moimi tekstami, kilometry taśmy filmowej z programami, megabajty tekstu w nigdy niezapominającym, ani niewybaczającym Internecie. Ponad dekada w branży, setki melanży i ta fantastyczna atmosfera wytwarzana przez obcowanie z genialnymi ludźmi. Czy można chcieć czegoś więcej? Czuję się dzisiaj, jak w reklamie „Take it to The Next Level", gdzie podwórkowy piłkarz trafia dzięki swoim umiejętnościom do Arsenalu, a później reprezentacji Holandii. Swoją drogą, to genialna reklama wyreżyserowana przez samego Guy'a Ritchiego, polecam zerknąć. Pora więc i na mój kolejny krok. Na kolejny poziom.

Byłem bliski zapisania się jeszcze grubszą czcionką na kartach historii gier komputerowych, stania się prawdziwym celebrytą z krwi i kości, takim Tomem Jonesem polskiego gamingu... ale nie wyszło. W sensie wyszłoby, gdyby tylko słowa, które słyszałem stawały się czynami, a zapał niektórych ludzi nie kończył się jedynie na pustym gadaniu. Nieważne. Wszystko zostało pozamiatane i to ostatni raz, kiedy o tym wspominam. Już mnie to nie boli. Postawiłem wtedy niemal wszystko na jedną kartę, ale spasowałem w odpowiednim czasie. Teraz jestem pewien – tym razem obstawiam już dosłownie wszystko i wchodzę do gry.

Będzie mi brakowało pisania, ale wcale nie zamierzam z tym zrywać. To moja pasja, w której realizuję się z mniejszym lub większym skutkiem. Nie powinienem już jednak pisać o grach. To znaczy, nikt mi nie zabroni, ale przez te kilkanaście lat starałem się zachować podstawy etyki dziennikarskiej i jestem z tego dumny. Mimo wszystko nadal skrobnę coś na NeoGO.pl, czy na swoim blogu krooger.pl, ale to będzie już czysta prywata pod moją własną banderą. Jak najdzie mnie wena to wypluję z siebie wszystko, co leży mi na wątrobie, więc nie będzie źle. Uczestnicząc od dzisiaj biernie w życiu dziennikarskim naszej ukochanej branży mam kilka życzeń. Uwaga, będzie ostro.

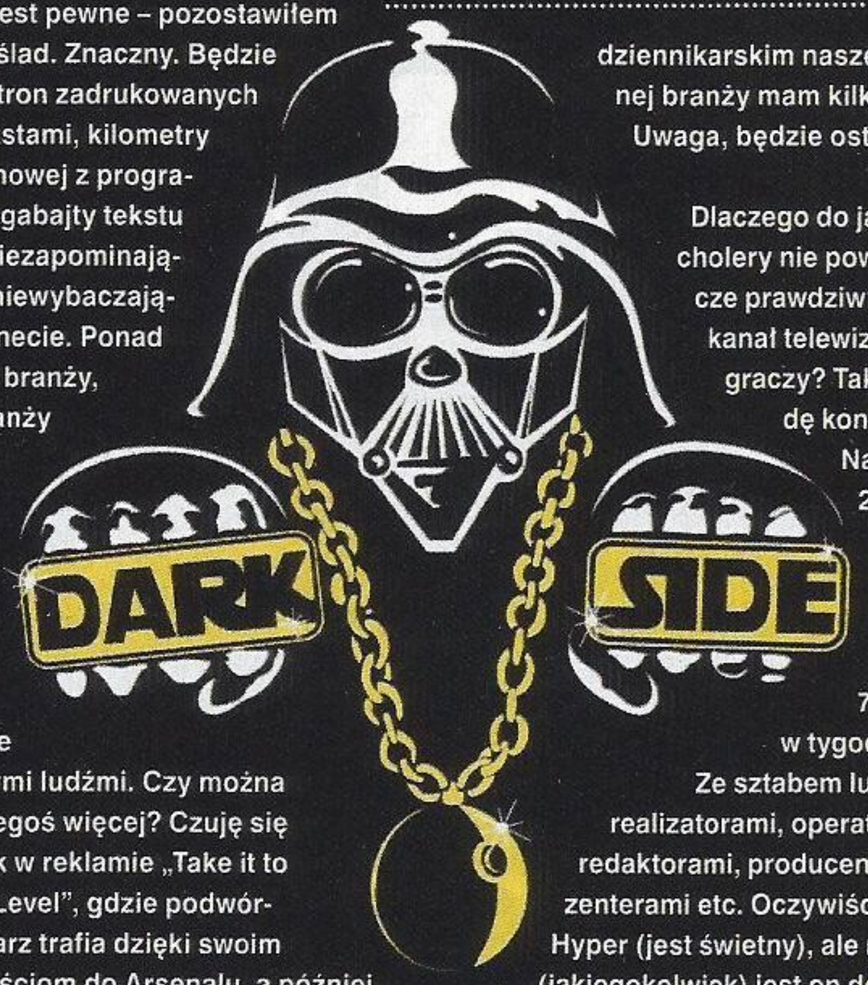
Dlaczego do jasnej cholery nie powstał jeszcze prawdziwy polski kanał telewizyjny dla graczy? Taki naprawdę konkretny. Nadawany 24h (gracze „żyją" w nocy) przez 7 dni w tygodniu. Ze sztabem ludzi, realizatorami, operatorami, redaktorami, producentami, prezenterami etc. Oczywiście jest Hyper (jest świetny), ale na Boga (jakiegokolwiek) jest on dostępny tylko w jednej cyfrowej sieci TV, która pomimo sporego zasięgu trafia raczej do mieszkańców domków jednorodzinnych i pod miasto, gdzie monopol telewizji kablowej już nie sięga. Chcę rano przed pracą obejrzeć taki miks TVN24 ze SpikeTV. Chcę przed usadowieniem się przed kompem w pracy mieć w głowie świeżutkie informacje, które otrzymałem automatycznie – nie musiałem skupiać się na ekranie komputera, gazecie, czymkolwiek. Info zostało wchłonięte... śniadanie też.

Dlaczego prasa komputerowa powoli umiera, a na rynku jest raptem kilka magazynów? Trochę się to ustatkowało, ale w ubiegłym roku było gorąco. Jeden wysokonakładowy o sporej sprzedawalności, a reszta wyłącznie skutecznym targetowaniem do określonego odbiorcy utrzymuje się latami na rynku. Ma swoich fanów i czytelników. Skuteczne, to prawda, ale wiemy, że apetyt zawsze rośnie w miarę jedzenia. Ludzie, czy Wy nie potraficie już czytać na papierze? Ogarnijcie się! Jesteście zbyt leniwi? Jesteście cholernymi sknerami? Cóż nie przechowuje historii lepiej niż papier właśnie? Materiał na portalu internetowym zostaje tam na zawsze, ale pod natłokiem super-hiper świeżych „njusów" i „zapowiedzi zapowiedzi" umiera szybciutko. Jak wielką radochę daje mi przeglądanie pierwszego numeru Top Secret czy Secret Service wiem ja i osoby, które wychowywały się na papierowej prasie.

Wydawcy, przestańcie dążyć do reklam przed głównym wydaniem Faktów, bo to nie ten target. Świadomość jest ważna, a tytuł masowy powinien być poznany przez masy, ale nie zapominajcie o graczach. To oni jednak nadal (i nic tego nie zmieni) są głównym odbiorcą Waszych produktów. Czy naprawdę „celebryci" są najważniejsi dla rozwoju rynku gier? Nawet nie wiecie jak często dzwonią do mnie znajomi w grudniu dopytując się jaką konsolę kupić, na jaką grę warto wydać te dwie stówki, czy co kupić dzieciakowi pod choinkę. Zajmijcie się ludźmi, którzy kreują opinie, a nie tymi, którzy za pieniądze będą wychwalać absolutnie wszystko.

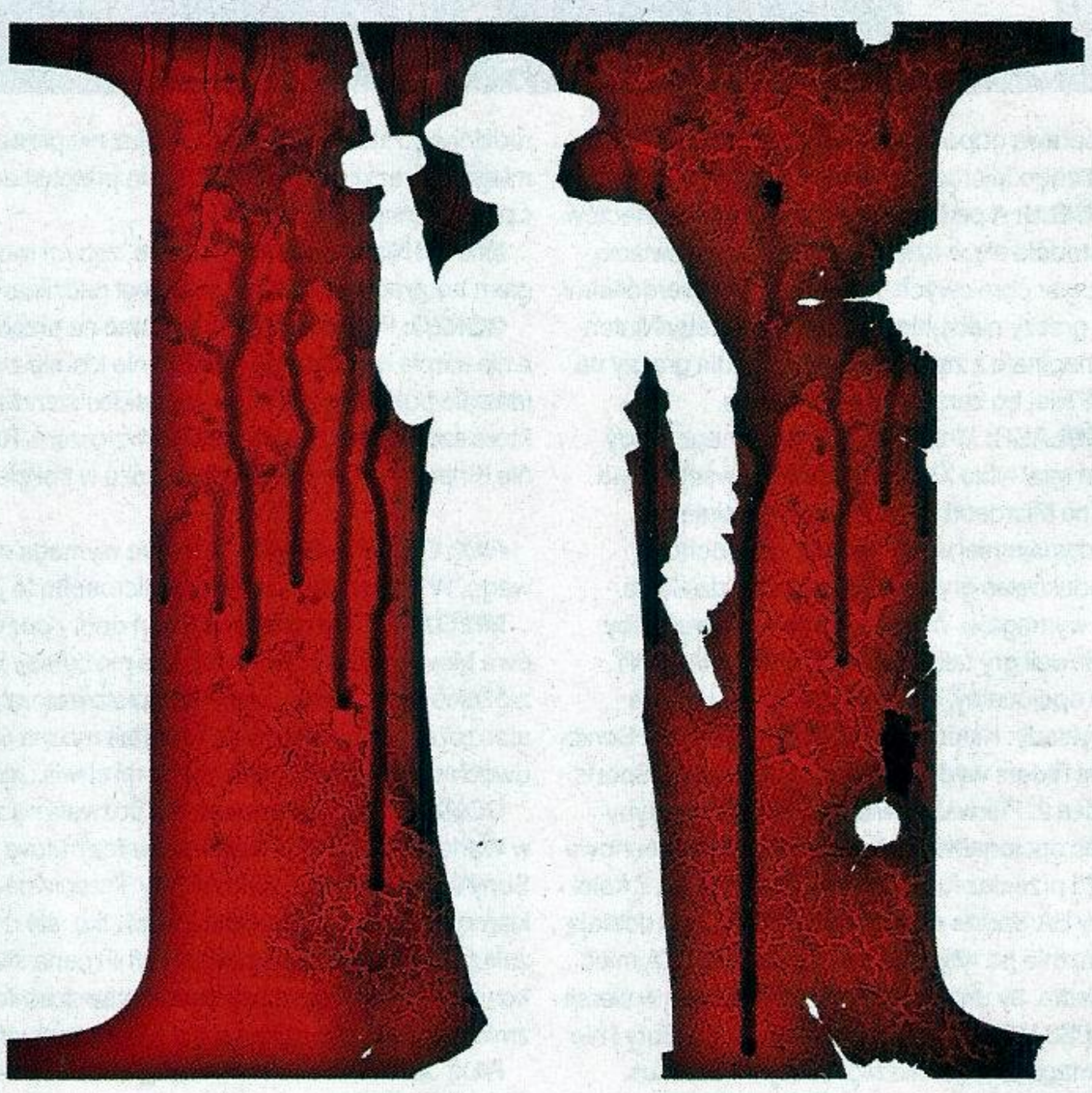
No dobra, schodzę już trochę na śliskie tematy. Dlaczego śliskie? Bo to jest cały powód tego, dlaczego czytacie mnie na tej stronie ostatni raz. Zatrudniłem się. Sprzedałem. Kupili mnie. Łażę do fabryki. Podbijam kartę. Dostaję pasek. Płacę ZUS. Dostaję trzynastkę i bony. Po prostu odchodzę na Ciemną Stronę Mocy. To prawda, obiecywałem, że tego nie zrobię, ale Subaru Impreza WRX STI samo się nie kupi, tak? Trzymajcie kciuki i do zobaczenia!

MUSZĘ SPADAĆ. TEŻ JESTEM WZRUSZONY. ZARZEKAŁEM SIĘ, ŻE JUŻ TEGO NIGDY NIE ZROBIĘ... KŁAMAŁEM. PRZECHODZĘ NA DRUGĄ STRONĘ LUSTRA, CIEMNĄ STRONĘ MOCY, DRUGĄ STRONĘ ULICY NA CZERWONYM ŚWIETLE... ALE BYNAJMNIEJ NIE NA EMERYTURĘ



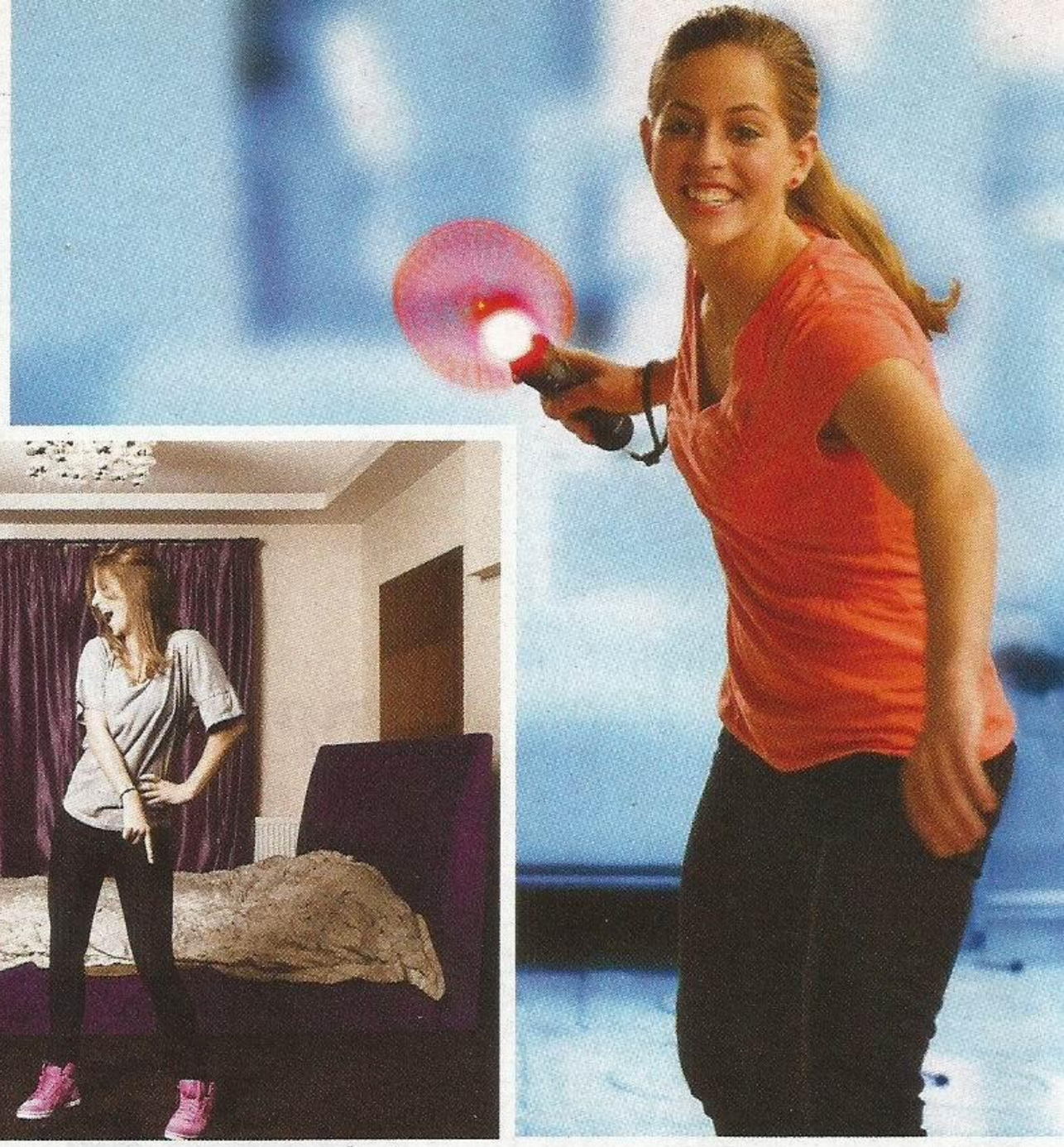
Krooger jest wyznawcą prasy drukowanej i aktywnym dziennikarzem growym od ponad 10 lat. W międzyczasie zdarzyło mu się przejść na drugą stronę barykady, ale zarzekał się, że nigdy już tam nie wróci. Kłamał. Bye!

NADCHODZĄ WYJĄTKOWO...



Rozgrzewka: Witamy motion gaming

Od niedawna gramy z PlayStation Move, a w tym miesiącu dołącza Kinect dla Xbox 360. Jest fajnie?



Pierwsze recenzje gier na Kinect za nami i tylko dwie zasłużyły na 8/10. Niskie oceny wynikają z niedopracowanego sterowania. W większości przypadków Kinect działa słabo lub nie działa w ogóle. Nie jest to raczej winą samego sprzętu – Dance Central i Kinect Sports sprawdzają się wyśmienicie – tylko producentów gier. Opanowanie nowej technologii okazało się najwyraźniej trudniejsze, niż przygotowanie gier na PlayStation Move. A skoro już porównujemy Kinect do kontrolera Sony, to widać jak na dłoni większe zaangażowanie w pełną lokalizację tytułów na Move. Kinectimals nie doczekał się nawet polskiego lektora, a to przecież gra dla dzieci. Czym więc ma przekonać Kinect graczy, skoro większość gier okazała się przeciętna i niedopracowana?

FAX: Martwi mnie brak zapowiedzi na 2011 rok. Czy gracze kupili Xboxa 360, by tańczyć w Dance Central i zrzucać zbędne kalorie w piętnastu fitnessach, czy po to, by grzać z karabinów w Gears of War i Halo? Sony zapowiedziało wsparcie Move dla Killzone 3, LittleBigPlanet 2 i wielu innych gier, a Microsoft milczy w temacie swoich najważniejszych marek. Fable III w ogóle nie obsługuje Kinecta, a po pierwszych recenzjach gier na kamerkę, ciężko mi sobie wyobrazić, że Forza Motorsport może wykorzystywać kontroler w prawdziwych wyścigach. A skoro ciężko trafić w cel plastikowym kurczakiem w Kinectimals, to nie ma też mowy o precyzyjnych rzutach granatem w kolejnych częściach Call of Duty. Czy Kinect jest z góry skazany na proste, banalne gierki?

GULASH: Nie, na pewno nie. Ale nie liczyłbym na gry wymagające precyzji albo typowo core'owe. Na pewno pojawią się gry logiczne albo ambitne eksperymenty na XBLA, ale Halo na Kinecta?

MIELU: Pukałem się w czoło, czytając, że Ape Escape na PS One będzie wymagać Dual Shocka. Że niby gałki analogowe miałyby mi zastąpić przyciski? Nie wyobrażałem sobie tego. I co? Nie zastąpiły, bo nie o to chodziło. Jeśli chodzi o gry core'owe, obsługę Kinecta widzę jako dodatek, taki bonus jak headtracking w GT5. Ile razy grając w wyścigi przechylaliście się na fotelach, tak jakby miało to w czymkolwiek pomóc. A gdyby faktycznie mogło?

GONZO: Właśnie, nie uczmy dziada jak charkać. Microsoft wie, że dodanie obsługi do największych hitów to kluczowa sprawa – nie chodzi nawet o wypuszczenie wychuchanych Gearsów czy Halo na Kinecta, ale by na pudełku pojawił się znaczek „obsługuje Kinecta". Nie zdziwię się, jeśli nie doczekamy się pełnoprawnych odsłon gier z dużych serii dopasowanych do zabawy bez kontrolera, MS raczej uderzy w drobne udogodnienia, a one też mogą być klawe. Skanowanie naszego ciała w Mass Effect 3 zamiast tworzenia modelu Sheparda? Ja to kupuję bez popitki.

FAX: Sporo się mówiło o tym, że Xbox 360 jest za słaby i Kinect zużywa zbyt wiele jego zasobów, by dodać obsługę nowego kontrolera do wydanych już gier. Resident Evil 5, Heavy Rain i EyePet przeżyły swoją drugą młodość za sprawą odpowiednich aktualizacji dla Move. Dlaczego Microsoft milczy w tym temacie?

MIELU: A po co mają mówić? Milion Kinectów sprzedało się w dziesięć dni na całym świecie – bez gier core'owych, tylko z samymi pierdółkami dla graczy niedzielnych. Widziałeś żeby Nintendo napinało z zapowiedziami gier dla graczy na Wii? Nie, bo zarabiali na Wii Sports.

GULASH: Mnie intryguje coś innego – gdybym miał tylko Xboxa 360, trochę wściekłbym się na Microsoft za to, że niespecjalnie ma – przynajmniej w tym momencie – ochotę produkować gry, które Kinecta do działania nie wymagają. Wpływa też na wydawców, by kodowali gry tak, by Kinect był WYMAGANY. Nie opcjonalny, ale wymagany. Trzy proste przykłady: Kinect Joy Ride od Microsoftu, Sonic Free Riders wydany przez Segę oraz EA Sports Active 2. Pierwsze dwie gry na luzie mogłyby mieć opcjonalną obsługę pada, split-screenowe multi przecież mają. W końcu to wyścigi. Z kolei przy EA Sports Active 2 gracze Xboxowi dostają wyraźnie po tyłku, bo zwyczajnie MUSZĄ mieć Kinecta, by uruchomić grę. Tymczasem w wersji na PS3 i Wii EA pakuje do pudełek sensory i nie wymaga posiadania Move, czy MotionPlus.

MIELU: Niby tak, ale tak samo możesz powiedzieć, że w Sports Champions na PS3 nie zagrasz bez Move. Byłoby to jednak naciągane, bo gier, w których obsługa Move jest opcjonalna jest więcej niż tych, w których kontroler jest wymagany do zabawy. Tak samo jak gier, w które możesz grać na siedząco, bez konieczności przemeblowywania mieszkania, hyhy.

FAX: Właśnie, mieszkania na materiałach prasowych Microsoftu są znacznie większe niż w reklamówkach Wii i Move. Kinect wymaga naprawdę dużo miejsca, a przecież w Polsce gracze siedzą w swoich małych pokojach, a nie w „salonach", czyli naszych rodzimych dużych pokojach. Przestawianie mebli było dla mnie problemem.

GULASH: No ale taka jest idea Kinecta i Move – mają trafić na salony obok tych ślicznych, ogromnych telewizorów i zapewnić zabawę całej rodzinie. Oczywiście nikt nie będzie rozkładał rodzinnego stołu i 12 krzeseł, ale już nie przesadzaj – da się przesunąć to i owo, by znaleźć trochę miejsca. Zresztą może znajdzie się pretekst do wywalenia tej obskurnej meblościanki pamiętającej czasy późnego Gierka.

MIELU: Nie przypominam sobie, żebym musiał przestawiać szafę, by zagrać w Kinect Joy Ride. Mogłem też grać na siedząco, więc jest nadzieja, że nie każda gra zmusi do przemeblowywania pokoju.

GONZO: Panowie, jeśli kogoś stać na przedświąteczne wydanie 650 złotych na kamerkę do konsoli, a nie karpia i sypiącą się jodłę, to nie kisi się z piętnastoosobową rodziną w kawalerce. Cena akurat idealnie pokazuje, dla kogo w polskich standardach jest Kinect. Bardziej przejmowałbym się osobami, które szczycą się dwumetrowym wzrostem. Raczej nie ustawią kamerki pod telewizorem, a postawienie Kinecta na cienkiej plazmie może w trakcie dobrej imprezy skończyć się game overem.

FAX: Cena PlayStation Move nie wymaga od gracza naruszania stanu jego konta oszczędnościowego. W przypadku kontrolera Microsoftu to już zupełnie inna bajka.

MIELU: Tak, ale Kinect na dzień dobry pozwala bawić się dwóm osobom, a jakbyś chciał kupić dwa Move'y i dwa Navi, to różnica nie byłaby już aż tak duża. Inna sprawa, że gry na Move są na tyle zróżnicowane, że nie trzeba kompletować całego zestawu już teraz – da się grać tylko jednym Move albo różdżką i padem, więc wydatek można rozłożyć w czasie. A gier na Kinect z opcją zabawy dla dwóch osób jednocześnie jest w tej chwili... powiedzmy, że niewiele.

GONZO: Idąc tym tropem, Wii pozwala na zabawę dwunastu osobom na jednym wiilocie w WarioWare. Co to jednak za różnica? Move i Kinect ostatecznie są porównywalne cenowo, tylko Sony to sprytnie rozłożyło na raty. Przeciwna sytuacja była kilkanaście miesięcy temu, kiedy PS3 reklamowano jako posiadającą wszystko, ale drogą maszynę, a X360 był tańszy, choć dokupując przy zakupie HD-DVD, dysk twardy i Wi-Fi cena skakała niebotycznie. Ciężko przewidzieć zachowania konsumentów, wątpię czy będą sprawdzać ile osób pogra – tatuśkowi zależy, by to on z pociechą zmieścili się przed kamerą. I to Kinect zapewnia.

FAX: Jednak to możliwość pograna w nowy sposób w Heavy Rain, świetne pomysły w Tumble i oczekiwanie na Killzone 3 przekonują mnie, by kupić Move. W przypadku Kinecta nie widzę na tyle mocnych tytułów, bym bez wahania wyciągnął z portfela sześć stówek.

GULASH: To dlatego kupiliśmy na razie jeden redakcyjny egzemplarz, hehe. A poważnie – ostro zajarany niektórymi grami na Kinecta Gonzo powiedział przecież, że kupiłby Kinecta... za stówkę, maksimum dwie. To prawda, w Polsce cena Kinecta jest dość zaporowa, taki wydatek się już planuje. Niemniej dla chcącego nic trudnego – raty itp.

MIELU: Co zresztą powtarzamy od lat, przekonując czytelników, że konsole HD wcale nie są AŻ tak drogie, zwłaszcza gdy kupić je na raty. Ale niektórych wizja wydawania stówki albo dwóch co miesiąc przez rok najwyraźniej przeraża – niesłusznie, wystarczy oszczędzić na fajkach i piwku.

GONZO: No i dopalacze wreszcie zamknęli.

GULASH: Póki nie poznam, nazwijmy to „hybrydowej" oferty Microsoftu, Kinect do mnie nie przemawia jako część wystroju mojego salonu. Hybrydowej, czyli takiej, w której pojawią się gry core'owe mające przynajmniej przydatne w zabawie funkcje, które zaoferuje Kinect. Nie za tę kasę.

GONZO: Ja już w ogóle mam dość kamerek, czujników i wszelkiego zbędnego tałatajstwa, jakie pałęta się w okolicy telewizora. Kinect, PS Eye i pasek podczerwieni od Wii – czuję się, jakbym codziennie był oglądany ze wszystkich stron. Jak dla mnie konsole składają się z pada i obudowy z bebechami, zewnętrzny zasilacz to szczyt kompromisu. Niech następna generacja wszystko poupycha w środku konsoli lub zmniejszy rozmiar tego cholernego osprzętu. Odkurza się to wybitnie niewygodnie.

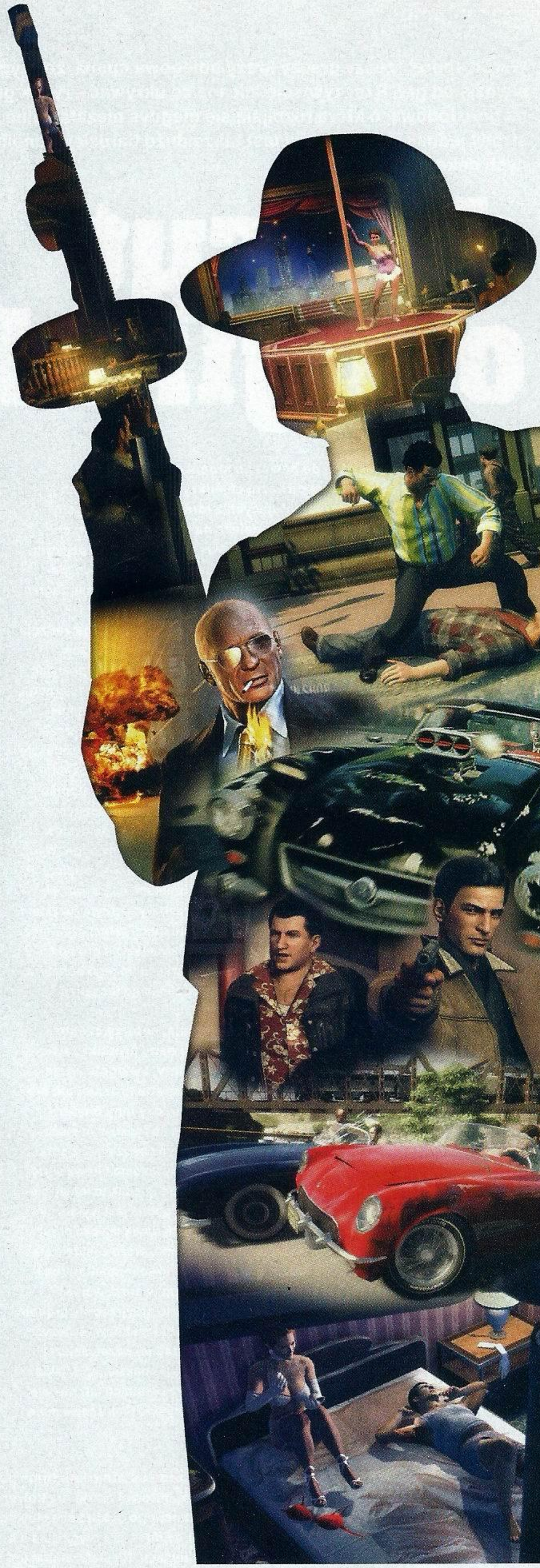
GULASH: Zabieramy się zatem za recenzowanie oferty na Kinecta na kolejnych stronach magazynu. Początkowej ofercie trzeba przyjrzeć się dogłębnie, ale jeśli na przestrzeni miesięcy będą pojawiać się tylko kolejne fitnessy, gry taneczne, niedziałające wyścigi i zestawy sportowych minigier, które absolutnie niczego ciekawego nie będą wnosić, a jedynie kopiować... Cóż, miejmy nadzieję, że doczekamy się jednak gier core'owych pełną gębą. ■■

MICROSOFT WIE, ŻE DODANIE OBSŁUGI DO NAJWIĘKSZYCH HITÓW TO KLUCZOWA SPRAWA – NIE CHODZI NAWET O WYPUSZCZENIE GEARSÓW CZY HALO NA KINECTA, ALE BY NA PUDEŁKU POJAWIŁ SIĘ ZNACZEK „OBSŁUGUJE KINECTA"

... „RODZINNE" ŚWIĘTA!

Kompletne wydanie kandydatki do gry roku!

W świecie mafii warto liczyć na pomóc przyjaciół. Tylko teraz Mafia II w specjalnej, rozszerzonej edycji. Zawiera podstawową wersję gry oraz wszystkie oficjalne dodatki: Zdrada Jimmy'ego, Wendeta Jimmy'ego oraz Przygody Joe.



18 PL CENEGA XBOX 360 XBOX LIVE PS3 BINK VIDEO NVIDIA 3D VISION READY PhysX by NVIDIA 2K CZECH 2K GAMES

© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Mafia ® II developed by 2K Czech. 2K Czech, 2K Games, Illusion Engine, Mafia, Mafia II, Take-Two Interactive Software and their respective logos are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved. Uses Bink Video Technology. Copyright ©1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Facial animation software ©2002-200X, OC3 Entertainment, Inc. and its Licensors. All rights reserved. Uses FMOD Ex Sound System and Firelight Technologies. This software product includes Autodesk® Kynapse®, property of Autodesk, Inc. ©2009. Autodesk, Inc. Autodesk and "Autodesk® Kynapse®" are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc. All rights reserved. © 2010 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA, the NVIDIA logo, and PhysX are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation in the U.S. and other countries. The content of this videogame is fictional and is not intended to represent or depict an actual record of the events, persons, or entities in the game's historical setting. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

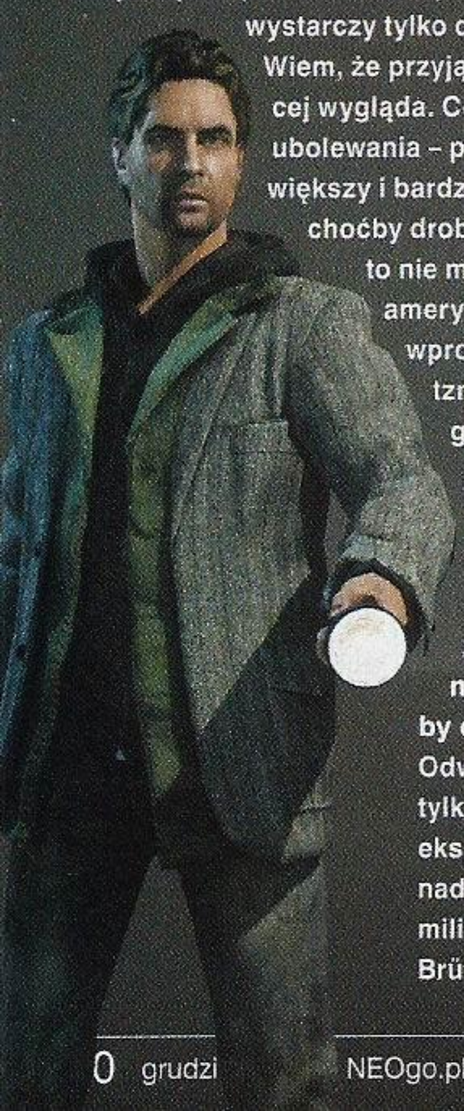
Wśród sporej rzeszy graczy krąży obiegowa opinia, że oryginalność to ostatnia rzecz, jakiej wymaga się dziś od gry. Rzeczywiście, nie ma co ukrywać – rynek gier okrzepł do tego stopnia, że przypomina górę lodową, o którą rozbijają się niegdyś niezatapialne branże filmowe czy muzyczne. Z drugiej strony jednak, lodowiec ów jest także dużo bardziej jednolity i nieruchawy, niż to bywało w minionych dekadach.

deficyt oryginalności

Lata osiemdziesiąte i do pewnego stopnia także dziewięćdziesiąte były czasem odważnych odkrywców i szalonych alchemików, eksperymentujących z formułą i próbujących każdym kolejnym tytułem wynaleźć na nowo koło. W owych zamierzchłych czasach każde uruchomienie nowej gry wiązało się z pewnym dreszczykiem emocji – wszak mogliśmy mieć do czynienia z unikalnym doświadczeniem, niepodobnym do niczego, w co przyszło nam wcześniej zagrać (co miało swoje dobre i złe strony).

Z biegiem lat i rosnącymi zyskami (ale też budżetami) sytuacja zaczęła się krystalizować. Na rynku zadomowił się określony zestaw gatunków, każdy cechujący się wypracowanym latami schematem rozgrywki. Odpalając kolejnego z rzędu FPSa, grę wyścigową, mordobicie, przygodówkę czy erpega, nikt nie liczył już na całkowicie świeże doznanie, tylko rzetelne wykonanie obowiązującego standardu. Z początkiem XXI wieku sprawy poszły jeszcze dalej – nagle okazało się, że przy coraz większej kasie wywalanej na produkcję i marketing, nawet wypuszczenie gry bez numerka na końcu albo bez znajomego słówka w tytule stało się przedsięwzięciem o podwyższonym stopniu ryzyka. Taki stan rzeczy właściwie utrzymuje się do dziś, i pomimo iż rynek gier nie osiągnął jeszcze poziomu wtórności i deficytu świeżych pomysłów, na jakie cierpi przemysł filmowy, zaczyna już powoli kąsać własny ogon. W roku 2010 wydanie czegoś, co na zachodzie znane jest pod nazwą „original IP" („oryginalna własność intelektualna", czyli po prostu całkiem nowa gra, nie będąca licencją ani kontynuacją serii) wiąże się z bardzo wymiernym ryzykiem. Przy czym, pamiętajmy, nie odnosimy się tu w ogóle do treści samej gry – może ona być sztampowym do bólu zębów klonem najpopularniejszych produkcji na rynku. Chodzi wyłącznie o brak rozpoznawalnej marki, lubianego bohatera, czegokolwiek co może „skojarzyć się" klientowi i popchnąć go ten jeden dodatkowy kroczek do wysupłania pieniędzy z portfela.

Nic dziwnego, że nawet jeśli takowe się pojawiają, autorzy często robią wszystko co mogą, by przekonać graczy, że dany produkt zawiera wszystko do czego przywykli i polubili ostatnimi laty, i w ogóle „przepraszamy za brak cyferki w tytule, wiemy że to wygląda groźnie, ale nie bójcie się – tak naprawdę to taki lepszy God of War, czy inny Modern Warfare". Przy czym każde nowe IP, które przyjmie się na rynku, z miejsca staje się dla producenta i wydawcy skarbem – wszak teraz będzie już z górki, wystarczy tylko dotłuc kilka sequeli i mamy kolejną hitową serię. Wiem, że przyjąłem strasznie cyniczny ton, ale tak to mniej więcej wygląda. Co nie znaczy, że sytuacja godna jest wyłącznie ubolewania – po prostu, coś za coś. Jeśli rynek ma być coraz większy i bardziej dochodowy (a na takim zawsze znajdzie się choćby drobne miejsce dla wariatów-eksperymentatorów), to nie ma siły, by panowała na nim twórcza wolna amerykanka. Tym niemniej, warto przyjrzeć się próbom wprowadzenia na rynek świeżych tytułów (świeżych, tzn. nie nawiązujących do żadnej wcześniejszej gry, nie opartych na filmie, komiksie, itp.), jakie podejmowano przez kilka ostatnich lat. Kto wie, może okaże się, że nie było ich tak znowu mało i z oryginalnością na naszym poletku nie jest wcale tak tragicznie. Skupimy się na obecnej generacji konsol i „poważnych" graczach, dużych firmach, które wydają najwięcej kasy na produkcję, ale też oczekują najlepszych efektów finansowych. I cóż tam u nich widzimy?



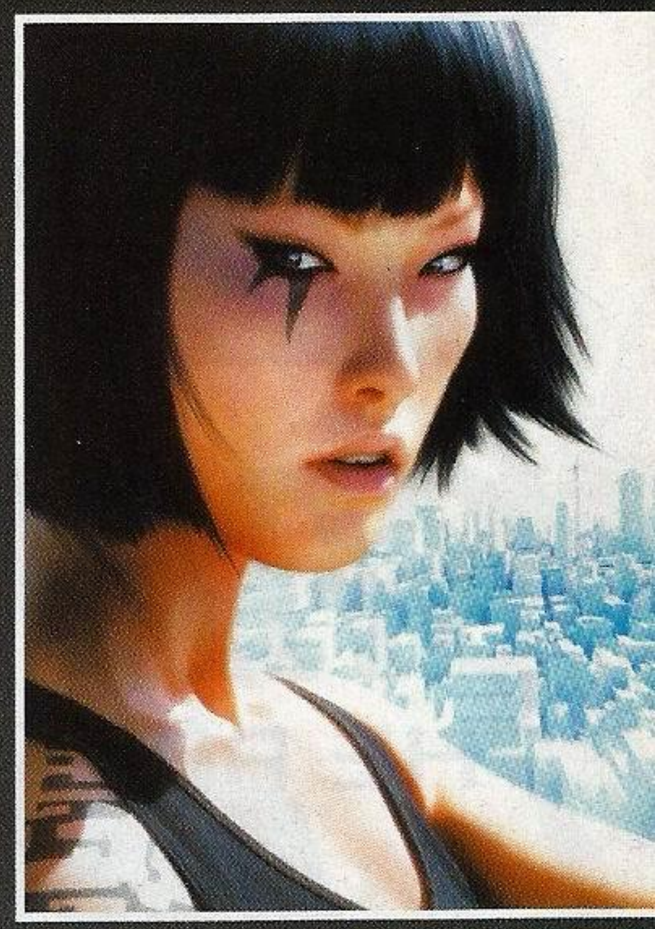
ACTIVISION BLIZZARD

Zacznijmy od imperium Bobby'ego Koticka, które akurat nie może się pochwalić zbyt dużą liczbą oryginalnych gier w tej generacji. Właściwie jedyna, od razu przychodząca na myśl to Prototype – choć fakt, że gra nie jest sequelem ani licencją przyćmiewa nieco fakt, że mocno nawiązywała do wcześniejszej produkcji z Hulkiem tych samych autorów, a ukazała się niemal w tym samym momencie co Infamous i bardzo go przypominała. Ale na bezrybiu i rak ryba, bo innych przebłysków oryginalności w Activision ze świecą szukać. Firma, jak mało która poświęciła się wyciskaniu wszystkich soków z okrzepłych licencji, takich jak Guitar Hero, Call of Duty czy World of Warcraft. *POZIOM ŚWIEŻOŚCI: Zjełczały kalafior. Do śmietnika.*

ELECTRONIC ARTS

Wielki konkurent Activision przeprosił się z autorami świeżych gier, skutkiem czego ostatnie lata firma poświęciła na poszukiwanie nowej, hitowej marki, na której można by dojechać do końca obecnego cyklu konsolowego. Odważną próbą był Mirror's Edge – gra oryginalna nie tylko w tytule, ale i w założeniach. Niestety, akurat ten eksperyment nie do końca spełnił pokładane w nim nadzieje (choć nie sprzedał się wcale najgorzej – 1,5 miliona egzemplarzy). Jeszcze gorszy los spotkał Brütal Legend Tima Schafera, grę równie innowa-

cyjną i w dodatku podpartą garścią bardzo znanych nazwisk. Dużo lepiej wypadł Dead Space (czego dowodem nadciągający sequel), choć akurat z używaniem przymiotnika „oryginalny" w odniesieniu do tej gry bym uważał, bo był to raczej udany amalgam kilku sprawdzonych pomysłów. Podobnie ma się rzecz z Dante's Inferno, choć na upartego można by ją uznać za produkt licencjonowany, oparty na klasycznym dziele. No i jest jeszcze Dragon Age – cokolwiek by mówić świeży erpeg, choć oparty na sprawdzonych wielokrotnie przez Bioware schematach. Poza tym jeszcze kilka mniej lub bardziej udanych tytułów, takich jak pecetowe Crysis i Spore, czy kooperacyjny shooter Army of Two. Czyli ogólnie całkiem nieźle.
POZIOM ŚWIEŻOŚCI: Jabłko prosto z drzewa. Lekko obite, ale wciąż smaczne.



MICROSOFT

Bill i spółka byli akurat w tej ciekawej sytuacji, że obecna generacja konsol jest zaledwie ich drugą. W związku z tym w pewnym stopniu zmuszeni byli wyrobić sobie zastęp nowych IP, bo na samym Halo, Forza i Fable zwyczajnie nie dałoby się uciągnąć całego systemu. Dzięki temu mogą pochwalić się niezgorszym wynikiem w kwestii nowych tytułów. Te najważniejsze to z pewnością Gears of War i Mass Effect – sukcesu ani wkładu w rozwój rynku nie da się im odmówić. Nieco gorzej bywało w pozostałych przypadkach. O ile taki np. Crackdown znalazł swoją niszę, o tyle takie tytuły jak Too Human, Blue Dragon czy niedawny Alan Wake (nie oceniając ich rzeczywistej jakości) zdecydowanie nie zawojowały rynku, jak to sobie wymarzył wydawca. Co poza tym? Viva Pinata, Lost Odyssey i mniejszy (a co za tym idzie – tańszy w produkcji) Shadow Complex. Spoko. Zobaczymy czy premiera Kinecta (na swój sposób jednak innowacyjnego, trzeba przyznać) nie zniechęci giganta do inwestowania w świeże marki.
POZIOM ŚWIEŻOŚCI: Dojrzały grejpfrut. Wcinać zanim zmięknie.

SONY

Główny rywal Microsoftu rozpoczął bieżącą generację sprzętu w o tyle komfortowej sytuacji, że miał spory zasób chodliwych licencji z PS One i PS2 – nic tylko wyławiać i tłuc kontynuacje. Tym większy podziw budzi fakt, że jednak postawili na nowe twarze i to już na samym początku żywota konsoli: Resistance, Heavenly Sword, Motorstorm, Uncharted... A dalej trend wcale nie opadł, bo nadeszły kolejne: LittleBigPlanet, Infamous, M.A.G., Demon's Souls, ModNation Racers i Heavy Rain. Niezgorzej było w tym temacie także na polu konsol przenośnych, a to za sprawą uroczych LocoRoco, Patapon, czy ciekawego Echochrome. Oczywiście w międzyczasie nie brakowało także kontynuacji wyrobionych serii, choć z tym o dziwo firma miewa ostatnio problemy (vide Gran Turismo 5). Tym niemniej, ogólny bilans zdecydowanie na plus.
POZIOM ŚWIEŻOŚCI: Ciepłe bułeczki. Nic tylko chrupać.

NINTENDO

Ach, Nintendo... To prawdziwy paradoks, że firma, która od zawsze wyznacza ścieżki rozwoju całego rynku (przynajmniej w kwestii sprzętu) tak panicznie boi się zaryzykowania z jakąkolwiek nową licencją. Mają swoją Zeldę, swojego Mario i Metroida, plus obsadę drugoplanową i tłuką sequele i spin-offy w najlepsze (a jeszcze na GCN chciało im się wydać choćby Pikmina), choć dla usprawiedliwienia wypada dodać, że kolejne części często wnoszą więcej innowacji niż niejedna „nowa z nazwy" gra. Tym niemniej, pod względem całkiem świeżych tytułów nie przedstawia się to najweselej. Pomijając drobne eksperymenty w rodzaju Profesora Laytona czy Endless Ocean i oczywiście całą plejadę wynalazków, takich jak Wii Sports czy Wii Fit. Cokolwiek by o nich mówić, i czy uznawać za gry sensu stricte, innowacyjności bym im nie odmawiał.
POZIOM ŚWIEŻOŚCI: Sucharki delikatesowe. One się nie starzeją.

CAPCOM

Żółto-niebiescy podobnie jak Nintendo czy Sony nie mogą narzekać na niedobór klasycznych szlagierów, na których można w najlepsze pasożytować. Tym niemniej, także i tu nie zabrakło paru świeżynek, choć już z ich jakością różnie bywało. Na pewno opłaciło się rzucić na głęboką wodę (czy raczej w gęsty tłum zombiaków) z Dead Rising, nienajgorzej zostało przyjęte Lost Planet, a na konsolach przenośnych zarządził Phoenix Wright. Natomiast do wpadek należy zaliczyć średniackie Dark Void – ciekawe czy nie zniechęciło Capcomu do większych inwestycji w świeżą krew, bo najbliższe plany wydawnicze firmy prezentują się raczej sequel-friendly.
POZIOM ŚWIEŻOŚCI: Świeżo otwarty jogurt. Lepiej żeby za długo nie stał.

KONAMI

Kolejna japońska firma z tradycjami i bogatym zbiorem klasyków. Nie można powiedzieć, że nie robią z niego użytku, bo w ciągu ostatnich paru lat poza ósmym Metal Gearem, czy dwudziestą siódmą Castlevanią wydali zaledwie garstkę świeżych tytułów. Co ciekawe – głównie na Wii (np. Elebits).
POZIOM ŚWIEŻOŚCI: Nadpsuty baleron. Zatkać nos i wywalić.

UBISOFT

Francuzi również nie wypadają tu najlepiej. Wertując dorobek ostatnich kilku lat ich działalności można natknąć się co prawda na kilka osamotnionych rodzynków: Assassin's Creed, Red Steel, Haze, R.U.S.E. Na każdą nowość przypada jednak sterta wyrobionych licencji; a to Prince of Persia, a to Tom Clancy, kolejny Far Cry, Rayman, czy inni Settlersi. Wyraźnie widać, że kasowa porażka Beyond Good & Evil wryła się im w pamięć.
POZIOM ŚWIEŻOŚCI: Czerstwy chleb. Dla konia.

RESZTA FERAJNY

Oczywiście na wymienionych wyżej wydawcach temat się nie zamyka. Także mniejsze, tudzież młodsze i bardziej niezależne firmy raczą nas od czasu do czasu tytułem, z którym nie mieliśmy dotąd okazji się zaznajomić. Valve rzuciło na rynek Left 4 Dead i Portal, od 2K Games dostaliśmy Borderlands i oczywiście Bioshock (choć ktoś mógłby wytknąć, że jako spadkobierca System Shock nie do końca pasuje do towarzystwa), Eidos zainicjował przygody Kane'a i Lyncha (co niestety nie zakończyło się najlepiej), a niedawnym Enslaved zaryzykowało Namco Bandai. To z pewnością nie wszystko, ale już z tego przeglądu rysuje się jakiś mglisty obraz.

I co? Chyba jednak nie jest aż tak źle... Oczywiście to, na ile każdy z wymienionych tytułów rzeczywiście można nazwać oryginalnym, jest tematem na osobną dyskusję. Nie zmienia to jednak faktu, że jak widać przynajmniej części wydawców chce się jeszcze oferować COŚ nowego (choćby i nazwę). Wypada to docenić, w przeciwnym wypadku na okładkach niektórych serii zabrakłoby już miejsca na kolejne cyferki i podtytuły, a siadając do każdej „nowej" gry trzeba byłoby zaopatrzyć się w opasłe tomiszcze streszczające historię opowiedzianą w poprzednich trzydziestu częściach. Żartuję oczywiście, wydawcy już dawno poszli po rozum do głowy i stwierdzili, że gracza lepiej nie kłuć w oczy numerami porządkowymi – jak ładnie pokazuje chociażby najnowszy Medal of Honor czy nadchodzący Devil May Cry (przepraszam, DmC). Na koniec trzeba także pesymistycznie stwierdzić, że najbliższe lata będą zapewne uboższe w oryginalne IP – obecna generacja przecieranie szlaków ma już za sobą i powoli przechodzi z fazy „dwójek" w „trójki" (jak np. Gears of War 3, czy nieuchronnie nadciągający Uncharted 3). Tym bardziej warto pod tym względem trzeźwo oceniać minione lata, żeby za jakiś czas ułatwić sobie ocenę sytuacji. //DrMax

GRAN TURISMO® 5

THE REAL DRIVING SIMULATOR

txt: BLIZZ

PLAYSTATION 3

- WYDAWCA Sony
- PRODUCENT Polyphony D.
- LICZBA GRACZY 1-2 (16)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

Gran Turismo 4 było pierwszym wielkim hitem, jaki zrecenzowałem w NEO Plus. To było niemal sześć lat temu. Dziś mam przyjemność recenzować kolejną, wypatrywaną od wielu lat część, która zdążyła w tym czasie stać się obiektem kultu dla jednych, a pośmiewiskiem dla drugich, i spóźnić się na tyle, że konkurencja zdążyła wydać trzy części swojej flagowej serii wyścigowej. Oto odpowiedź Polyphony.

☐ Modele samochodów Premium nie mają sobie równych na obecnej generacji konsol. Niestety, jest ich tylko dwieście, a niektóre pojazdy wymieniłbym na inne. Chyba każdy wolałby Veyrona zamiast Fiata 500.

FOTOSTORY

Prawdziwym pokazem mocy konsoli i efektów mrówczej pracy ludzi z Polyphony jest to, co można zobaczyć, udając się z aparatem fotograficznym w podróż po świecie. Podobnie jak w Gran Turismo 4, autorzy przygotowali szereg atrakcyjnych wizualnie miejscówek, w których możemy porobić zdjęcia naszym samochodom. Jest więc hangar Red Bulla, ulica w Bernie, historyczne miejscówki we Włoszech czy aleja z kwitnącymi wiśniami (zgadnijcie gdzie).

To, co konsola renderuje na fotografiach powoduje opad szczęki do samej ziemi. Jakość prezentowanego obrazu po prostu niszczy. Gra świateł, odbicia, załamania powierzchni; odwzorowanie najdrobniejszych nawet szczegółów, jak bieżnik, klosze lamp czy przyciski na desce rozdzielczej – wszystko to powoduje, że można tylko zdjąć czapki z głów i skłonić się nisko przed Polyphony. Niestety, obawiając się zapewne nieprzychylnych komentarzy pod adresem modeli standardowych, w trybie Photo Travel możemy cykać fotki tylko samochodom Premium.

Oprócz Photo Travel, da się także robić zdjęcia z wyścigów podczas przeglądania replayów. Gracz może naturalnie wybrać wszystkie istotne parametry aparatu, takie jak szybkość migawki czy ogniskowa, jak również dodać efekty jak np. sepia. Mimo, iż zdjęcia łapane w powtórkach można także zrobić samochodom standardowym, nie da się do nich za blisko podejść – także w tym miejscu Polyphony chce zamaskować gorszą jakość modeli. Niestety, już pojawili się „krytycy", prezentujący swoje fotki cyknięte „standardom" jako argumenty w fanbojowskich wojnach. Nie ma to jak udowadnianie oczywistego (naprawdę samochody standard są gorszej jakości? Niebywałe!), z jednoczesnym ignorowaniem tego, co Photo Travel potrafi z siebie wykrzesać przy dedykowanych autach. Internet to miejsce dla ludzi o mocnych nerwach.

WIELE OSÓB (I JA RÓWNIEŻ) PRZYTACZA ARGUMENT, ŻE GRAN TURISMO TO NIECO WIĘCEJ NIŻ GRA STRICTE WYŚCIGOWA – TYTUŁ OPOWIADAJĄCY O SAMOCHODACH W NIECO SZERSZYM SPEKTRUM. TO GRA, W KTÓREJ NA KAŻDYM KROKU WIDAĆ MIŁOŚĆ DO TYCH MASZYN

Dla recenzenta ocenianie Gran Turismo 5 nie jest sprawą prostą i na pewno żadna ocena nie pozostanie bez komentarza. W przypadku tytułu tego kalibru, który powstawał taki szmat czasu, a dodatkowo jest flagowym okrętem na jednej z platform w nieustającej wojnie konsol – nie ma się co dziwić, że oceny będą wywoływać kontrowersje i stanowić świetny zapas pocisków w internetowych potyczkach zarówno dla jednej, jak i drugiej strony barykady. Tylko jak zabrać się za ocenianie takiego tytułu? Jak uniknąć wpadnięcia w pułapkę oceniania nie samej gry, a własnych oczekiwań lub wyobrażeń? Jak nie zmienić recenzji w litanię narzekań zawierającą porównania do gry X, odniesienia do własnego widzimisię oraz wypunktowanie elementów przeniesionych żywcem z poprzedniej generacji, jakby były złem absolutnym? Wreszcie w drugą stronę – jak nie zachwycić się tylko tym, że exclusive tej rangi wreszcie nadjechał i już z tego tylko powodu powinien dostać dychę?

Gran Turismo 5 daleko do ideału i na pewno nie jest tytułem, który usatysfakcjonuje wszystkich. Ba, pewnie wielu będzie niezadowolonych. Gra w wielu miejscach tak wystawia się do bicia, że pola do popisu dla krytyków na pewno nie zabraknie. Ale być może zajrzeliście już do oceniaczki i wiecie, że wystawiona przeze mnie nota jest wysoka – nawet bardzo – najwyraźniej więc można też z dzieła Polyphony być bardzo zadowolonym, nawet jeśli nie spełniło wszystkich pokładanych w nim nadziei. Zatem mimo, iż nie uniknę porównań do konkurencji i pisania o tym, co chciałbym, aby się w grze znalazło, nie będę z tego powodu jej przesadnie batożył. Wypunktuję fakt, że gra popełnia kilka grzechów ciężkich, jak niekonsekwencja, miejscowa archaiczność, przesadne rozwodzenie się nad szczegółami oraz niekiedy mocno dyskusyjne decyzje projektowe, ale nie przysłonię nimi kształtu całości.

KOGO? KOGOŚ? KOGOKOLWIEK?

Stopień, w jakim Gran Turismo 5 przypadnie komuś do gustu, jest w znacznej mierze zależny od tego, czego oczekuje od gry tego typu. Na dobrą grę wyścigową składa się wiele elementów, którym przyjrzymy się dokładniej już za chwilkę, na razie wskazując tylko kto i czego powinien spodziewać się po dziele Yamauchiego. Można więc być fanem modelu jazdy – znajdować przyjemność nie tyle w ściganiu się (które i tak kończy się w grach przeważnie zwycięstwem gracza), ale w samym prowadzeniu samochodu. Jeśli tego oczekujecie, Gran Turismo 5 jest dla Was, ponieważ model jazdy jest fantastyczny.

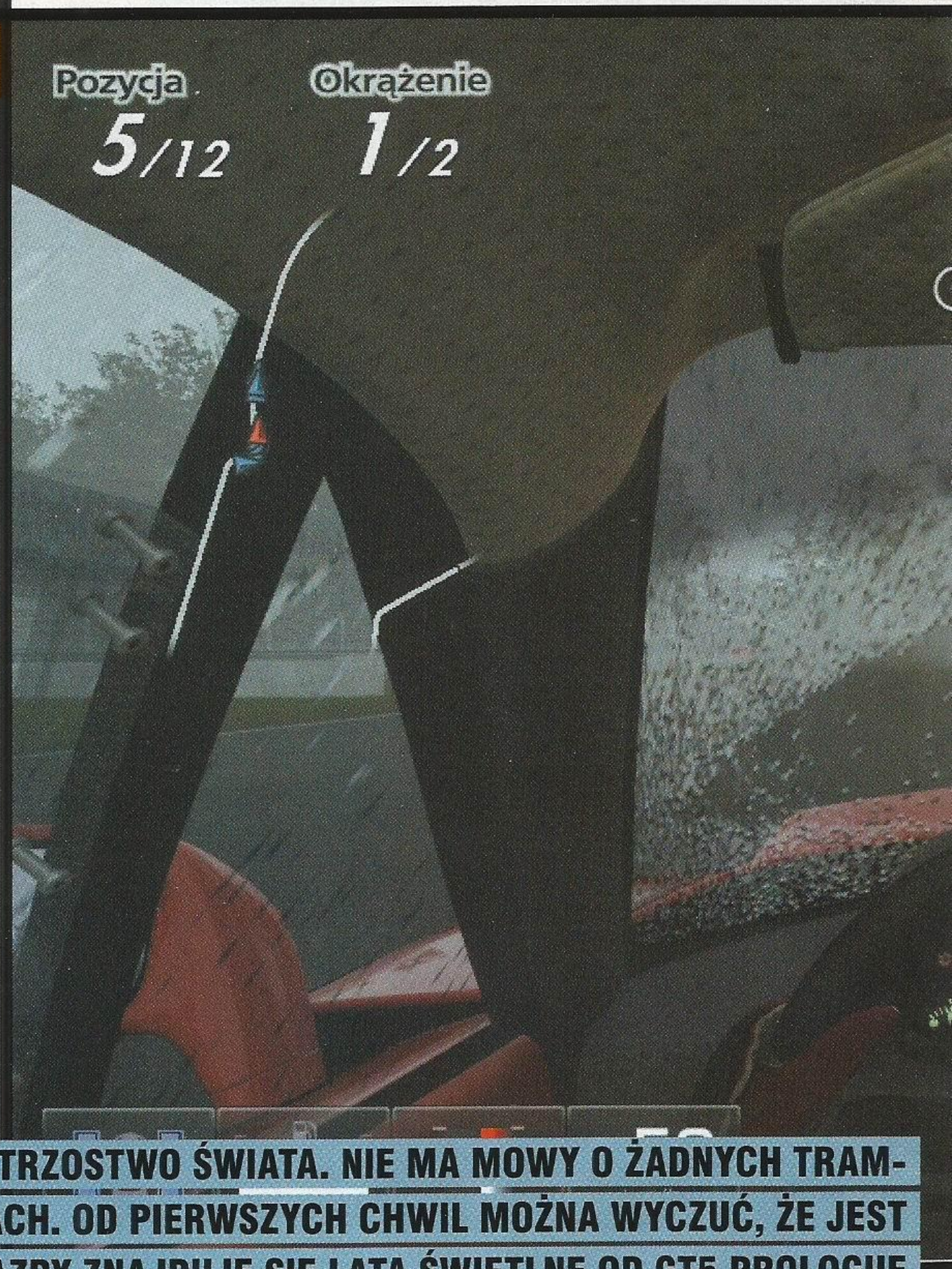
Można być miłośnikiem ścigania się – byle czym, byle by było emocjonująco, przepychanki na trasie dostarczały zabawy, a wynik zależał w stu procentach od umiejętności grającego. Jeśli to opisuje Wasz stosunek do gier, można z powodzeniem założyć, że znacznie bardziej przypadnie Wam do gustu Forza Motorsport, bo SI w GT5 nie dostarcza szczególnych emocji.

Jeśli któryś z elementów Gran Turismo ma w pełni zaspokoić Wasz głód ścigania się, to będzie to wyłącznie tryb wieloosobowy. O emocjonującej karierze nie macie co marzyć, bo tu liczy się bardziej czym, a nie jak jeździcie. Można być fanem motoryzacji – nie tylko znajdować przyjemność w chwilach spędzonych na torze, ale także poza nim. Czuć radość z oglądania samochodów, pstrykania im fotek; kupowania, sprzedawania, grzebania w ich bebechach, wymieniania oleju, zapoznawania z ich historią. Jeśli właśnie opisałem Wasze zainteresowania, po prostu musicie pójść do sklepu i kupić tę grę. Nie ma i nie będzie drugiej takiej pozycji, a Forza nigdy Gran Turismo na tym polu nie dogoni. Dan Greenawalt musiałby pokochać samochody tak mocno jak Kazunori Yamauchi, a na razie jego gry pokazują, że jednak tak nie jest. Dan kocha ściganie się, ale nie samochody, którymi się ściga.

ZRÓB SOBIE TRASĘ

Jedną z funkcjonalności, jakie zapowiedzieli twórcy Gran Turismo 5, a która spowodowała u mnie uniesienie brwi z niedowierzania, było oddanie do dyspozycji graczy edytora tras. Zakładałem, że znów będzie to szumna nazwa na coś w stylu układana pachołków na pustym placu, pomiędzy którymi będzie można sobie pojeździć – nie jest przecież możliwe, by gracz otrzymał narzędzia pozwalające na edytowanie w kilka chwil torów, nad którymi twórcy gry pracują latami. Na szczęście moje czarnowidztwo okazało się nieuzasadnione i Kreator Tras, bo tak ostatecznie nazywa się to rozwiązanie, stanowi ciekawy, choć nie powalający dodatek. Narzędzie to pełni raczej funkcję generatora torów, niż ich edytora (twórcy przyznali w jednym z wywiadów, że podjęli próby stworzenia prawdziwego edytora, ale stopień jego skomplikowania okazał się zbyt duży).

Pierwszym krokiem w procesie kreacji jest wybranie jednego z kilku krajobrazów, w którym chcemy wygenerować trasę. Do wyboru są trasy od asfaltowych, przez szuter, aż po zaśnieżone. Zabrakło, niestety, możliwości wygenerowania toru w otoczeniu miejskim, czyli najbardziej szczegółowym. Gdy już dokonamy wyboru, konsola wygeneruje topografię terenu. Następnie trzeba określić porę dnia oraz warunki atmosferyczne. Wreszcie można przystąpić do konfiguracji poszczególnych odcinków trasy. Każdy obiekt może mieć ich maksymalnie siedem i przy każdym z nich indywidualnie definiuje się stopień skomplikowania (liczbę zakrętów), ich promień (ostre czy łagodne) oraz szerokość trasy. Po ustawieniu żądanych wartości każdego z elementów na dziesięciopunktowej skali zdajemy się na Kreatora, który wygeneruje przebieg danego fragmentu toru. Tak stworzony obiekt można zapisać, aby rozgrywać na nim wyścigi, bądź podzielić się ze znajomymi, jeśli wyszło nam coś szczególnie ciekawego. Na pewno jest to miły dodatek w grze, w której prędzej czy później gotowe trasy muszą się znudzić.



MODEL JAZDY TO ABSOLUTNE MISTRZOSTWO ŚWIATA. NIE MA MOWY O ŻADNYCH TRAMWAJACH, KARTONACH I KŁODACH. OD PIERWSZYCH CHWIL MOŻNA WYCZUĆ, ŻE JEST TO SYMULATOR PEŁNĄ GĘBĄ. MODEL JAZDY ZNAJDUJE SIĘ LATA ŚWIETLNE OD GT5 PROLOGUE

Trzy różne podejścia do gier, trzy różne priorytety, trzy różne oceny tego, jak dobrą bądź słabą grą jest Gran Turismo 5. Spróbujmy przyjrzeć im się dokładniej.

REAL DRIVING SIMULATOR

Symulator tramwaju, kartonowe pudła, drewniane samochody... Ilość obelg wypowiedzianych pod adresem modelu jazdy w poprzednich częściach Gran Turismo jest ogromna. Był on poddawany nieustannej krytyce przez ostatnią dekadę. Prawdziwe narzekanie zaczęło się, kiedy Turn 10 wydało pierwszą część Forza Motorsport i pokazało, że model jazdy i fizyka mogą wyglądać inaczej, niż prezentowały to gry z serii GT. Zauważyli to także twórcy Gran Turismo 5, dostarczając model jazdy, który poziomem trudności i jakością symulacji bez trudu trafia do tej samej ligi co najlepsze konkurencyjne gry. Nie wiem, czy to akurat dzieło Polyphony Digital ma najlepiej odwzorowaną fizykę ze wszystkich gier wyścigowych. Nie wiem, czy ma lepiej od konkurencji odwzorowany kontakt opon z nawierzchnią, czy symulacje przeciążeń są tu najdokładniejsze, a prezentowany model dystrybucji momentu obrotowego najbliższy rzeczywistości. Wiem natomiast, że licytowanie się na tego typu hasła nie ma najmniejszego znaczenia, kiedy przejmujecie stery w wirtualnym samochodzie.

Model jazdy w Gran Turismo 5 to absolutne mistrzostwo świata. Nie ma mowy o żadnych tramwajach, kartonach i kłodach. Od pierwszych chwil można wyczuć, że jest to symulator pełną gębą. Model jazdy znajduje się lata świetlne od GT5 Prologue i zdecydowanie bliżej mu do GT Academy. Jest szalenie wymagający i daje mnóstwo radości. Na pewno znajdziecie tu wszystko, czego jako fani symulacji moglibyście po nim oczekiwać. Nie ma mowy o żadnym doklejeniu auta do podłoża – przyczepność można bardzo łatwo stracić, nieumiejętne operowanie kierownicą podczas dodawania gazu może skończyć się wyłącznie źle, a hamowanie stanowi wyzwanie na każdym zakręcie. Gra nie wybacza żadnych błędów – jeśli uda Wam się wyjść cało z opresji, to znaczy, że mieliście sporo szczęścia. Doskonale czuć wszystko, co dzieje się z samochodem – wszelkie nierówności, uślizgi, pod- i nadsterowność – powtórzę, to absolutne mistrzostwo świata. Jeśli macie kierownicę (gra oferuje natywne wsparcie dla modeli Logitecha DF GT, DF Pro, DF EX, GT Force oraz Thrustmastera T500 RS, ale działa oczywiście także z flagowymi G25 i G27), to możecie spodziewać się jeszcze większego odjazdu. Podobnie jak w przypadku Prologue, również w GT5 znajdziecie nieoficjalne wsparcie dla sprzęgła (należy przytrzymać „trójkąt" podczas wybierania wyścigu). To już przegięcie w mojej ocenie, ale fanatycy symulacji na pewno będą skakać z radości.

Żeby nie przytłoczyć tych graczy, którym kręcenie piruetów na każdym zakręcie niekoniecznie kojarzy się z zabawą, Polyphony umożliwiło włączenie asyst, które model jazdy nieco utemperują. Dostępnych jest kilka rodzajów ułatwień. Najbardziej podstawowy to ABS umożliwiający normalne hamowanie, bez obaw, że skończymy jazdę na bandzie. Zarządzanie stabilnością ułatwi pozostanie na torze; system kontroli trakcji uniemożliwi zerwanie kontaktu z podłożem przy przyspieszaniu; natomiast nowa asysta – wychodzenie z poślizgu – spowoduje, że auto będzie nieco odporniejsze na działania zmierzające do wykonania gustownego piruetu. Zarówno ABS jak i kontrolę trakcji można regulować na dziesięciostopniowej skali. Można także włączyć sobie linię optymalnego przejazdu, ale nie jest ona tak fajna, jak w innych grach. Pokazuje wyłącznie miejsce gdzie powinniśmy hamować, natomiast zmiana koloru w zależności od prędkości auta odbywa się w bardzo wąskim zakresie i często informacja o konieczności wciśnięcia pedału hamulca potrafi mocno zmylić – albo niepotrzebnie hamujemy albo nie zdążymy z redukcją prędkości i przestrzelimy zakręt.

Wspaniałe wrażenia z jazdy potęguje znakomicie wykonany widok z wnętrza pojazdu. Nie piszę tutaj o walorach wizualnych wykonania wnętrz (o tym później), ale o samym odwzorowaniu poczucia pędu oraz nierówności nawierzchni – pojazd podskakuje na nich, obraz się trzęsie, przez co na niektórych trasach wrażenia są wprost fenomenalne. Świetnie z tej kamery wypadają wszelkie wyzwania, w których kierujemy autami NASCAR oraz wyścig po torze Le Mans – prosta Mulsanne przy 300 km/h robi niebagatelne wrażenie.

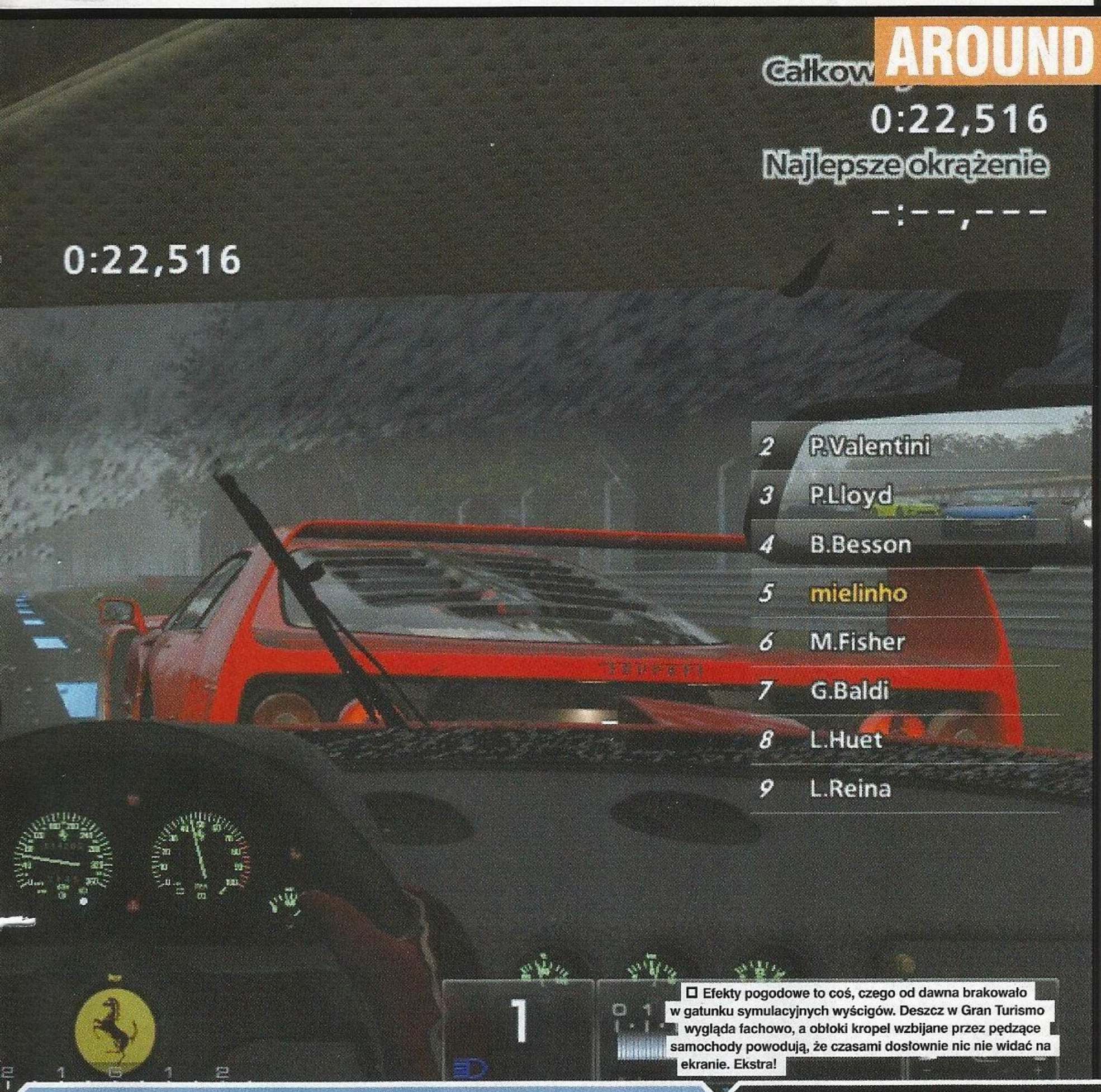
REAL RACING SIMULATOR... NOT

Wspaniały model jazdy i przepiękne samochody spotykają się w Gran Turismo 5

AROUND THE WORLD

Porażającej liczbie samochodów towarzyszy w GT5 także imponująca (choć nie aż tak) kolekcja tras. Powracają znane i lubiane obiekty oryginalne: Deep Forest, Trial Mountain, Grand Valley Speedway, High Speed Ring, SS/Clubman Route 5 i Autumn Ring. Doszedł do tego nowy, choć raczej średni Cape Ring w kilku wariantach, który nijak nie usprawiedliwia braku takich klasyków, jak Midfield Raceway, Test Track czy Apricot Hill. Reprezentację prawdziwych obiektów stanowią różne konfiguracje Le Mans, Nurburgring, Monza, Fuji Speedway, Suzuka i Tsukuba, Monte Carlo oraz NASCAR-owe Daytona i Indianapolis. Trasy miejskie biegną przez Londyn, Madryt i Rzym, jest także Tokyo R246. Off-roadowo poszalejemy natomiast w Chamonix, Eiger Norwand i Toskanii. Należy jeszcze wspomnieć o torze Top Gear, choć dla mnie to raczej ciekawostka, niż trasa na której można dobrze się pobawić.

W wielu miejscówkach znajdziecie więcej niż jedną konfigurację obiektu, a możliwość włączenia padającego deszczu lub ścigania się o innej porze dnia dodatkowo zwiększa liczbę konfiguracji. Niestety, gra nie jest tu konsekwentna, i zmienne warunki pogodowe oraz cykl dnia i nocy da się wybrać tylko na kilku obiektach. Wielka szkoda, bo kto raz przejedzie nocą po moście nad Zatoką Tokijską w strugach ulewnego deszczu, będzie chciał tego typu wrażeń także w innych miejscówkach. W ogólnym rozrachunku liczba torów nie jest wcale mała, ale spokojnie mogłoby być ich dużo więcej – seria ma tak bogatą historię, że można uzbierać i sto ciekawych torów. Na szczęście są te najważniejsze, no i zawsze do dyspozycji gracza zostaje możliwość skorzystania z kreatora.



☐ Efekty pogodowe to coś, czego od dawna brakowało w gatunku symulacyjnych wyścigów. Deszcz w Gran Turismo wygląda fachowo, a obłoki kropel wzbijane przez pędzące samochody powodują, że czasami dosłownie nic nie widać na ekranie. Ekstra!

☐ Widok z wnętrza pojazdu jest świetny. Kamera trzęsie się na nierównościach, dodając dynamiki do wydarzeń na ekranie – wygląda to lepiej niż nieruchoma deska rozdzielcza w Forzie. Na tym polu jednak niedościgniony pozostaje Need For Speed: Shift.

ZAWODY SPECJALNE

Oprócz zwykłej kariery w trybie A-spec i B-Spec, pojawiła się także spora pula zadań specjalnych. Zastępuje ona niejako Mission Mode z Gran Turismo 4. Znajdziemy tu przeróżne wyzwania, które znacznie różnią się od tego, co spotkamy podczas rozgrywania pucharów w karierze. To właśnie tutaj trafiły te wszystkie „dziwne" konkurencje, które Yamauchi z dumą zapowiadał przy różnych okazjach. Łącznie jest siedem rodzajów zawodów specjalnych, a prawie każde z nich oferują kilka rożnych pucharów, które odblokowują się wraz ze wzrostem naszego poziomu kierowcy.

Pierwszą konkurencją, z którą będziecie mieli okazję się zapoznać, będą wyścigi kartów. Nie spodziewałem się po nich wiele, ale okazało się, że są bardzo fajne. Te małe potworki rozpędzają się do ponad 120 km/h i bardzo żwawo reagują na ruchy kierownicą. Wyścigi toczą się na niedużych, specjalnie przygotowanych torach. Skala zawodów jest może mniejsza, ale dynamika i frajda z kontrolowania tych szalonych pojazdów spora. Oprócz kartingu, traficie tu także na szkoły wyścigowe mistrzów kierownicy – Jeffa Gordona i Sebastiana Loeba. Przygotowane przez nich wyzwania przywodzą na myśl testy licencyjne. W rajdzie Toskanii przyjdzie Wam pokierować samochodami po asfalcie, szutrze i śniegu. Rajdy składają się z kilku odcinków specjalnych, które nie są ani szczególnie skomplikowane, ani długie – na pewno nie jest to WRC. Akademia kierowców AMG z kolei wymusi na Was mistrzostwo w pokonywaniu licznych zakrętów zielonego piekła – Nurburgring. Tajników nauczycie się oczywiście zasiadając za kierownicą legendarnych Mercedesów.

Twórcy gry przygotowali także zawody, w których przetestujecie rozmaite auta w kilku różnych rodzajach wyścigów rozgrywanych na terenie Szwajcarii i Włoch – od górskich serpentyn, przez rajd Toskanii, aż po wyścig ulicami Rzymu oraz cykl zawodów rozgrywanych na torze Top Gear. To nic innego, jak zwykłe wyścigi na płycie lotniska, które doskonale znają wszyscy miłośnicy programu. Tor może jest i nudny, wszak to płaska „ósemka", ale przynajmniej wreszcie dobrze nauczyłem się jego rozkładu i nie stanowią dla mnie tajemnicy nazwy kolejnych zakrętów. Zawody specjalne dodają GT5 sporo różnorodności, co w grze tej wielkości jest na wagę złota.

☐ Tras miejskich jest raptem kilka, ale są one jednym z mocniejszych punktów oprawy. Wielka szkoda, że nie powróciły kultowe Seattle i Nowy Jork. Z chęcią bym zobaczył je w tej jakości. Hong Kong z GT4 też zapewne urywałby łeb. Może DLC?

podczas rywalizacji na torze. Wiecie już, że prowadzenie pojazdu jest fantastyczne, ale ściganie się nie jest najmocniejszym punktem gry. Towarzyszący Wam na trasie konsolowi kierowcy nie dostarczą Wam żadnych szczególnych wrażeń. Umiejętności, które zaprezentujecie podczas jazdy także nie będą kluczowe. W Gran Turismo zawsze najbardziej liczył się samochód i tak jest również w piątej części. Macie dobre, odpowiednio skonfigurowane auto, to macie ogromne szanse na zwycięstwo. Jedziecie trupem, który odstaje od reszty stawki? Będzie Wam bardzo trudno wygrać, choćbyście jeździli jak maszyna.

Niestety o sztucznej inteligencji konsolowych kierowców nie można powiedzieć wiele dobrego. Co prawda im dalej w las, tym lepiej się zachowują, ale czym innym są umiejętności sterowanych przez konsolę kierowców, a czym innym ich naturalne zachowanie na torze. Mają oni wyznaczoną linię, po której lubią się poruszać, i wyraźnie gubią się, kiedy muszą z tej linii zjechać, by wyprzedzić lub wykonać jakiś manewr omijania. Szkoda, bo ich przewidywalne reakcje usypiają, a nie pobudzają do rywalizacji, zaś niektóre rozpaczliwe manewry utrzymania się w swoim torze jazdy wzbudzają uśmiech politowania.

Liczba aut, które biorą udział w zawodach waha się od ośmiu do szesnastu. Wyjątkiem są tu wyścigi terenowe, w których uczestniczy czterech rajdowców. Nie ma żadnych kwalifikacji – startujemy z różnych pozycji. Przepychanki na trasie pozwalają ocenić zmiany w modelu fizycznym, a te są widoczne już od pierwszego otarcia. Nie ma mowy o nacieraniu na siebie kartonowych pudeł – wpływ kontaktu między samochodami jest zdecydowanie większy niż dotychczas. Wciąż nie znaczy to, że jest to odwzorowane zgodne z rzeczywistością, ale tym razem kontakt z innym autem znacznie częściej kończy się kłopotami.

SPEŁNIENIA MARZEŃ ŻYCZY KAZ

Wiele osób (i ja również) przytacza argument, że Gran Turismo to nieco więcej niż gra stricte wyścigowa – tytuł opowiadający o samochodach w nieco szerszym spektrum. To gra, w której na każdym kroku widać miłość do tych maszyn. Od długiego i nudnawego intra, opowiadającego o powstawaniu aut (i to od wykopania rudy, a nie jakiegoś tam składania w fabryce!), przez prezentowane w menu filmiki, w których główną rolę odgrywają rozmaite motoryzacyjne dzieła sztuki, aż po prawdziwą motoryzacyjną pornografię w trybie Photo Travel – wszystko tu krzyczy „popatrzcie, jakie to fantastyczne maszyny!".

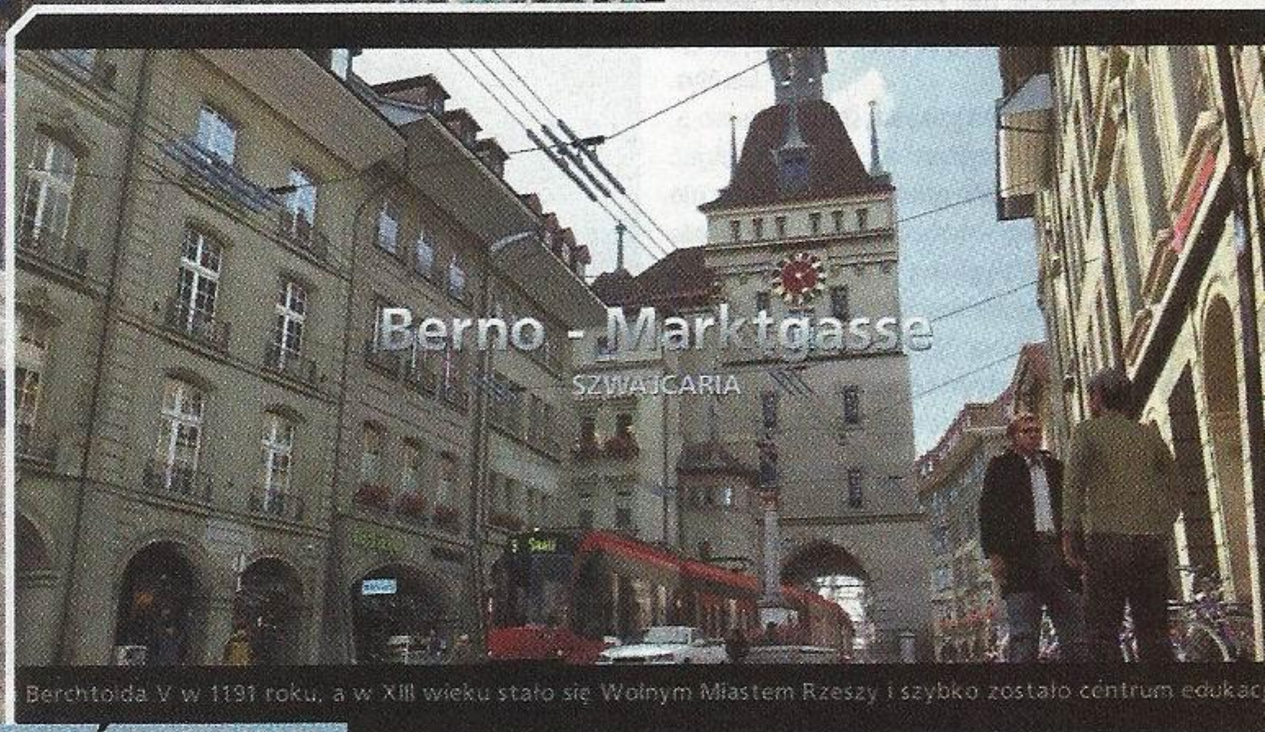
Gra oferuje łącznie 1031 różnych samochodów. Przeróżnych – od aut miejskich, przez sportowe, rodzinne kombi, limuzyny, supersamochody, auta wyścigowe, pojazdy przerobione przez zakłady tuningowe, auta NASCAR, bolidy F1 – ba, jest nawet mikrobus, gokart, czy wehikuł z silnikiem o pojemności 30 litrów. Znajdziecie tu praktycznie wszystkie marki, jakie moglibyście chcieć (coraz bardziej kłuje w oczy brak Porsche; odpuśćcie wreszcie tego RUFa). Jeśli śledziliście zapowiedzi gry to wiecie, że dostępne auta są podzielone na dwie kategorie. Grupa Premium, na którą składają się dwie setki pojazdów, to samochody stworzone od podstaw do Gran Turismo 5. Te maszyny to absolutnie najlepiej wykonane samochody, jakie możecie spotkać w grach video. Przywiązanie do detali w tych modelach jest wprost przytłaczające. Pojazdy Premium mają w pełni odwzorowane wnętrza (nie tylko deski, zegary i przełączniki, ale każdy, nawet najmniej istotny element, jak podsufitka czy tylne zagłówki – zostały odwzorowane w najdrobniejszych szczegółach). Druga grupa pojazdów, to auta standardowe, których korzenie sięgają Gran Turismo 4 lub edycji PSP. Pojazdy te nie mają odwzorowanych wnętrz, są także zdecydowanie mniej szczegółowe. Mimo procesu dostosowania ich do dzisiejszych standardów, da się zobaczyć niedoróbki w postaci rozmazanej tu i ówdzie tekstury, czy postrzępionego nadkola. Nie jest jednak tak, że podczas wyścigu widać kilka pięknych samochodów i kilka paskudnych – jestem naprawdę pod wrażeniem, jak dobrze Polyphony poradziło sobie z ich podrasowaniem. Jeśli usłyszycie od kogoś, że to grafika rodem z PlayStation 2, macie do czynienia ze ślepcem albo ten ktoś miał dużo potężniejsze PS2 niż ja.

Nie jestem niestety do końca zadowolony, z samochodów, jakie Polyphony postanowiło zawrzeć w grupie Premium. Dwie setki to dziś wcale nie jest dużo, a biorąc pod uwagę,

GT5 W 3D

3D jest, działa, ale nie w Full-HD, tylko w 720p. Ale za to w 60 fpsach, więc mimo wszystko kudosy dla programistów Polyphony. Efekt nie jest aż tak zabójczy, jak w Killzone 3. Wystają przede wszystkim elementy HUDa – minimapka, prędkościomierz. 3D najlepiej włączyć na trasach miejskich, bo tam wyraźnie widać, że budynki są w głębi, a gapie stojący przy drodze albo oglądający zawody z balkonu, znajdują się bliżej.

Działa również headtracking – PS Eye śledzi ruchy głowy gracza, co pozwala rozejrzeć się po wnętrzu samochodu, zerknąć w lusterka albo popatrzeć, co się dzieje z boku na trasie. W ciemnych pomieszczeniach to nie działa, również czarne okulary 3D utrudniają PS Eye rozpoznanie ruchów. Z odpowiednim oświetleniem i po ustawieniu w opcjach czułości kamery, czy głębi obrazu w 3D, uzyskuje się intrygujący efekt. To naprawdę działa!



PROWADZENIE POJAZDU JEST FANTASTYCZNE, ALE ŚCIGANIE SIĘ NIE JEST NAJMOCNIEJSZYM PUNKTEM GRY. KONSOLOWI KIEROWCY NIE DOSTARCZĄ WAM ŻADNYCH SZCZEGÓLNYCH WRAŻEŃ

że wśród tych samochodów są: VW Bus z lat 60., dwa stare wojskowe Volkswageny, stary Fiacik 500, gokart itp., okazuje się, że liczba prawdziwych sportowych fur jest mniejsza, niż się na początku wydaje. Wiem, że fajnie jest pyknąć fotkę militarnej balii z czasów Drugiej Wojny, ale może twórcy powinni zająć się dodawaniem takich popierdółkowatych samochodów po przekroczeniu pół tysiąca aut istotnych dla graczy. Bo umówmy się, że nikt nie będzie ścigać się tymi gratami.

Po raz pierwszy w historii serii pojawił się wizualny model zniszczeń. W najpełniejszej wersji, w której można naderwać mocowania elementów karoserii oraz mocno ją pognieść, obejmuje on tylko samochody Premium. Zniszczenia w przypadku aut z grupy Standard ograniczają się do pojawiających się tu i ówdzie wgnieceń oraz bardzo drobnych deformacji. Wyglądają one słabo i tak na dobrą sprawę trzeba mocno przydzwonić, by w ogóle zobaczyć jakieś uszkodzenia. Porównanie z konkurencją na tym polu wypada na korzyść Forza Motorsport – tam oprócz deformacji elementów widać było także starte płaty lakieru, które mimo, iż technicznie nie powalały, to jednak sprawiały wrażenie, że uszkodzenia naszego pojazdu są poważniejsze. Zaledwie pogniecione blachy w GT5 nie robią aż takiego wrażenia. Na domiar złego brakuje zniszczeń mechanicznych. I nie obchodzi mnie, czy w informacji prasowej są one wymienione, czy nie (a są) – oczekuję, że będą miały wpływ na grę. W FM3 od razu widać, w jakim stopniu każdy element jest uszkodzony, i natychmiast można odczuć tego efekty podczas prowadzenia pojazdu. W Gran Turismo 5 wielokrotnie niszczyłem samochód, ale nigdy nie poczułem żadnego negatywnego efektu. Słabe. Rzekłbym nawet, że bardzo.

ZASIĄDŹMY ZA KÓŁKIEM

Gran Turismo 5 nie różni się zbytnio od poprzedników w prowadzeniu gry. W głównym menu oprócz opcji znajdziemy tryby arcade i kariery (zwany tu Światem GT) oraz edytor tras. Tryb Arcade umożliwia przejechanie szybkiego wyścigu, palenie gum w drifcie znanym z GT na PSP (z którego do trybu Arcade w GT5 można przenieść zawartość garażu) oraz zabawę z drugim graczem na podzielonym ekranie. Prawdziwe mięsko czeka jednak w Świecie GT. Dobrego się nie naprawia, wciąż chodzi o to samo – zaliczanie kolejnych pucharów połączone z kolekcjonowaniem furek. Samochody kupujemy

☐ Powraca znany z GT4 Photo Mode. Jakość generowanego obrazu powoduje, że ma się ochotę polecieć do fotografa, wydrukować fotki i każdą zapakować w antyramę. Kiedyś ludzie jarali się plakatami z gier, dziś mogą je sobie zrobić.

MULTIPLAYER

Po raz pierwszy w grze z serii Gran Turismo pojawił się tryb rozgrywki wieloosobowej przez sieć. Tym właśnie należy sobie tłumaczyć, dlaczego nie wszystko działa i brakuje kilku bardzo istotnych funkcji. Aby w ogóle wbić się do sieci z poziomu gry, trzeba najpierw ściągnąć ważącego około 130 megabajtów patcha. Tego fragmentu kodu Polyphony nie zdążyło wepchnąć na płytę. Brakuje choćby matchmakingu, więc nie da się szybko i bezboleśnie włączyć do gry. Yamauchi zapewnia, że to niedopatrzenie zostanie naprawione już niedługo. Polyphony dłubie nad łatką mającą dodać matchmaking oraz leaderboardy. To ważne, bo jak na razie GT5 nijak motywuje do zabawy w sieci – nie zdobywa się doświadczenia, ani pieniędzy, nie ma też rankingów graczy. W chwili gdy czytacie ten tekst, powinien już być dostępny patch wprowadzający ograniczenie maksymalnej mocy oraz wagi samochodów startujących w wyścigu. Ma to zapobiec sytuacjom, gdy gracze jadący Civikami wdychają spaliny cwaniaka śmigającego Lambo.

Tyle wad multiplayera Gran Turismo 5, a teraz czas przyjrzeć się zaletom. Ścigać się może szesnastu graczy, a w zabawie nie przeszkadzają lagi – owszem, zdarzają się, ale bardzo rzadko. Polyphony jest na czasie i wie, jak dużą popularnością cieszą się serwisy społecznościowe. Ta wiedza zaowocowała świetnymi funkcjami socjalnymi. Znajomym można zostawiać notki (twitterowe 140 znaków długości), a także obdarować ich samochodami. Gra zbiera informacje o graczach, dzięki czemu łatwo ustalić, kto o jakiej porze jest aktywny, a także dowiedzieć się, jak ostatnio radził sobie w wyścigach w sieci. Najlepszy element online? Możliwość ustalenia w opcjach zakładania wyścigu, że gracze mogą zaliczyć falstart. Typowe dla Polyphony – dbają o takie drobiazgi, a ważne rzeczy pozostawiają niedoszlifowane. Ale jak na multiplayerowy debiut, Yamauchi i spółka poradzili sobie bardzo dobrze.

☐ Mimo iż samochody Premium stanowią tylko piątą część dostępnej w grze floty, pozostałe modele nie wyglądają wcale źle i podczas wyścigu nie widać większych różnic. Dopiero podczas replayów i robienia zdjęć różnice widać bardzo wyraźnie.

☐ Nocna jazda w deszczu po moście i w tunelu nad Zatoką Tokijską powoduje opad szczęki do samej ziemi. Obłędnie wyglądają także śnieżne chmury wzbijane w górę przez auta rajdowe ścigające się na ośnieżonych trasach. Gran Turismo 5 to miejscami prześliczna gra.

ZASTĘPCA ZA KÓŁKIEM

Pamiętacie jeszcze podtytuł Gran Turismo 3? Nikt jeszcze nie wiedział wtedy, co to A-Spec, ale od czwartej części gry jest jasne, że w ten sposób Polyphony określiło zwykłe wyścigi. Natomiast B-Spec to specjalny tryb, w którym samochodem kieruje konsolowy kierowca, postępując zgodnie z naszymi wskazówkami. W GT4 tryb ten sprowadzał się tylko do wyboru jednego z pięciu poziomów agresywności, pozwolenia na wyprzedzanie i ewentualnego nakazywania zjazdu do pit-stopu, przez co był bardzo mało zajmujący. Pozwolił przynajmniej wielu graczom zaliczyć przegięte po względem długości wyścigi wytrzymałościowe (a kilka takich było). W Gran Turismo 5 B-Spec doczekał się kilku zmian. W menu jest osobna zakładka, w której znajdziecie dokładnie takie same zawody, jak w trybie A-Spec. Oznacza to, że można w ten sposób skończyć grę, nawet nie dotykając własnoręcznie kierownicy. Tym razem zaczynamy od stworzenia kierowcy, którego będziemy prowadzić w karierze (możemy mieć ich kilku). Można wydawać mu polecenia „zwolnij", „utrzymuj prędkość", „przyspiesz" i „wyprzedzaj". Nie można ich błyskawicznie zmieniać – trzeba odczekać kilkanaście sekund, by wydać kolejne polecenie. Zawodnik jest opisany kilkoma współczynnikami, jak siła fizyczna i psychiczna, czy poziom nabuzowania. Im bardziej go popędzamy, tym bardziej się napina, staje się nerwowy, a wraz z tym wzrasta ryzyko popełnienia błędu. Możemy obserwować rywalizację na torze na pełnym ekranie, bądź przełączyć się do trybu, w którym główne skrzypce gra tabelaryczne zestawienie zawodników wraz z informacją o osiąganych przez nich czasach w poszczególnych sektorach. Niestety, z gry wyleciała opcja przyspieszania czasu, przez co szybko robi się bardzo nudno – siedzenie przez godzinę przed konsolą i kontrolowanie tego, co robi wirtualny koleżka, po prostu usypia.

GT5 JEST OGROMNĄ POD WZGLĘDEM ZAWARTOŚCI GRĄ, MOMENTAMI FANTASTYCZNIE, A MOMENTAMI TYLKO DOBRZE WYKONANĄ, ZAPEWNIAJĄCĄ OGROMNĄ RADOŚĆ Z JAZDY DZIĘKI WSPANIAŁEMU MODELOWI JAZDY ORAZ NIEBYWAŁEMU PRZYWIĄZANIU DO SZCZEGÓŁÓW

za wygrywaną gotówkę albo w salonach (tylko auta Premium), albo na zmieniającej nieustannie ofertę giełdzie aut używanych (wyłącznie fury Standard). Powraca salon GT Auto, gdzie można samochód umyć, zmienić mu olej, dodać spojler, przemalować (na jeden z posiadanych lakierów), zmienić felgi (tylko Premium), czy wreszcie wyremontować silnik. Jest także sklep z częściami do tuningu, z delikatnie przebudowanym asortymentem, pozwalającym zmodyfikować silnik, zawieszenie, nadwozie, podwozie, układ napędowy czy dobrać opony (zniknął gdzieś tuning hamulców). W grze są również nieśmiertelne licencje, ale nie są one wymagane do uczestnictwa w wyścigach – stanowią po prostu dodatkowe wyzwanie. Elementem regulującym postępy jest teraz poziom naszego kierowcy, który rośnie wraz z doświadczeniem, zdobywanym za zajmowanie premiowanych miejsc w zawodach.

Gdy zasiądziecie za kółkiem będziecie mogli także ocenić oprawę gry. Ta jest niestety bardzo nierówna. Wykonanie modeli Premium powala; modele standardowe wyglądają oczywiście dużo gorzej, ale nie ma co się ich czepiać – ot, osiemset dodatkowych samochodów wyglądających poprawnie, ale bez ekstazy. Efekty pogodowe prezentują się bardzo dobrze, podobnie zresztą jak kurz i dym. Fachowo wygląda oświetlenie podczas wyścigów nocnych, a rozbłyskujące na niebie fajerwerki spowodowały, że za pierwszym razem rozdziawiłem gębę. Trasy miejskie wyglądają wręcz rewelacyjnie, z torami wyścigowymi jest już klasycznie nieco gorzej. Dodajcie do tego 60 klatek animacji na sekundę i rozdzielczość 1080p, a ukaże się produkt, który technicznie może wstydzić się tylko naleciałości ze swojej historii. Jeśli kupicie GT5 i zaczniecie przemierzać kolejne kilometry wspaniałymi furami, na pewno nie zwrócicie uwagi na niedoróbki. Jeśli natomiast będziecie uganiali się z aparatem fotograficznym, by uchwycić gdzieniegdzie brakujący bądź rozpikselizowany cień, poszarpaną krawędź nadkola w furce Standard, czy nienajlepiej wykonane drzewa i płaską publikę na torze, które pamiętają jeszcze czasy PS One, to... Po co właściwie kupiliście tę grę? Dźwięki są oczywiście najwyższej klasy. Odgłosy silnika są fantastyczne, efekty opon i uderzeń znacznie poprawiono od czasu GT5P. Soundtrack składa się z blisko dwustu utworów, ale jako tło do zmagań nadaje się góra kilkanaście kawałków z nurtu elektroniki, rocka i szeroko pojętej muzyki alternatywnej. Reszta to miks jazzu, klasyki i bossanovy, sprawdzający się w menu bądź podczas pokazu slajdów, ale nie na torze. Zawsze możecie podłożyć własny soundtrack.

DETALICZNA OBSESJA, OBSESYJNA NIEKONSEKWENCJA

Gran Turismo 5 sprawia wrażenie gry, którą projektowano w sposób szalenie niespójny. Z jednej strony powala przywiązaniem do szczegółów. Przepiękne filmiki w menu, scenki przerywnikowe w niektórych zawodach specjalnych, zabójczo wykonane auta Premium, przepięknie odwzorowane trasy, i setki małych smaczków, jak choćby możliwość zmiany dźwięku klaksonu. O przywiązaniu do szczegółów może świadczyć też fakt, że nawet kamera z wnętrza pojazdu jest konfigurowalna i oferuje trzy poziomy „przybliżenia" do szyby auta. Z drugiej strony gra jest niekonsekwentna – ogranicza korzystanie z deszczu i zmiany pory doby na trasach, scenki przerywnikowe występują bardzo sporadycznie, replay można kontrolować dopiero przy drugim uruchomieniu; jest mała ilość statystyk, brak dowolnego konfigurowania jednostek jak w GT4, i szereg innych jeszcze, niewielkich upierdliwości. Nie są to może jakieś straszne przewinienia, ale seria Gran Turismo przyzwyczaiła mnie do większego przywiązania do tych kwestii. W odbiorze gry nie pomaga też fakt, że mimo trwającej około 50 minut (opcjonalnej) instalacji na dysku, niektóre czasy ładowania potrafią niemile zaskoczyć. Gra także po instalacji zapisuje jeszcze na dysku rozmaitą zawartość (podobno potrafi zająć nawet i 10GB, choć sama instalka zajmuje 6,4GB). Niektóre elementy interfejsu również nie są do końca dopracowane i mam wrażenie, że w GT4 pewne kwestie rozwiązano lepiej.

Jednak to wszystko w ostatecznym rozrachunku nie ma znaczenia. GT5 jest grą ogromną pod względem zawartości, momentami fantastycznie, a momentami tylko dobrze wykonaną, zapewniającą ogromną radość z prowadzenia auta dzięki wspaniałemu modelowi jazdy oraz niebywałemu przywiązaniu do szczegółów. Jeśli kochacie samochody, pokochacie także Gran Turismo 5. ■■

OCENA **9.6/10**

\+ KOLOSALNA, SZCZEGÓŁOWA. TO PRAWDZIWA MOTORYZACYJNA PORNOGRAFIA
\- BYWA NIESPÓJNA, MOMENTAMI ARCHAICZNA, HATERS GONNA HATE

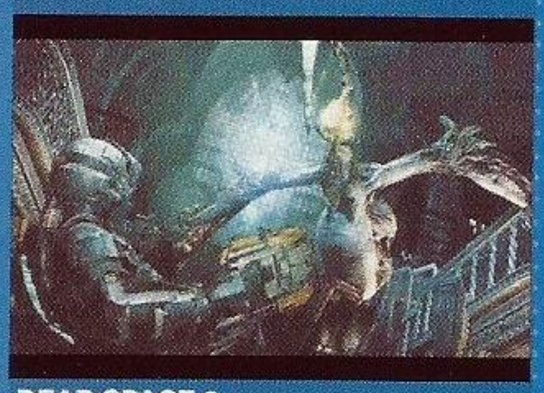
OBOWIĄZKOWY TYTUŁ DLA KAŻDEGO MIŁOŚNIKA MOTORYZACJI

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

32 **Gran Turismo 5** — PlayStation 3
42 **Fist of the North Star: Ken's Rage** — PlayStation 3, Xbox 360
43 **Kinect Adventures** — Xbox 360
44 **GoldenEye 007** — Wii
46 **Donkey Kong Country Returns** — Wii
48 **Dragon Ball Z: Raging Blast 2** — PlayStation 3, Xbox 360
49 **James Bond 007: Blood Stone** — PlayStation 3, Xbox 360
50 **Call of Duty: Black Ops** — PlayStation 3, Xbox 360
54 **Kinect Sports** — Xbox 360
56 **Fighters Uncaged** — Xbox 360
57 **SingStar + Dance** — PlayStation 3
58 **Majin and the Forsaken Kingdom** — PlayStation 3, Xbox 360
60 **The Sly Trilogy** — PlayStation 3
61 **Invizimals: Następny Wymiar** — PSP
61 **Zabawy w Dżungli** — PSP
62 **Two Worlds 2** — PlayStation 3, Xbox 360
64 **Kinect Joy Ride** — Xbox 360
64 **Dance Evolution** — Xbox 360
65 **Splatterhouse** — PlayStation 3, Xbox 360
66 **Assassin's Creed: Brotherhood** — PlayStation 3, Xbox 360
70 **Dance Central** — Xbox 360
72 **Alien Breed: Descent** — PlayStation 3, Xbox 360
72 **Guwange** — Xbox 360
72 **Faery: Legends of Avalon** — PlayStation 3, Xbox 360
72 **Pac-Man Championship Edition DC** — PlayStation 3, Xbox 360
73 **EA Sports Active 2** — PlayStation 3, Xbox 360, Wii
74 **Need for Speed: Hot Pursuit** — PlayStation 3, Xbox 360
78 **Wii Party** — Wii
78 **Sonic Free Riders** — Xbox 360
79 **Your Shape: Fitness Evolved** — Xbox 360
80 **Deadly Premonition** — Xbox 360
82 **Kinectimals** — Xbox 360
83 **Motion Sports** — Xbox 360
83 **The Biggest Looser: Ultimate Workout** — Xbox 360
84 **Arcania: Gothic 4** — Xbox 360

N+ MOST WANTED STYCZEŃ 2011



DEAD SPACE 2
Nowy rozdział przygód Isaaca trafi w nasze ręce już w styczniu. Odświeżcie sobie w międzyczasie pierwszą część. Jeśli znajdziecie czas...

TRON: EVOLUTION
Niestety, nie udało nam się dorwać ukończonej wersji Trona przed zamknięciem numeru. Ale jesteśmy ciekawi.

MASS EFFECT 2
Pod koniec stycznia zadebiutuje na PS3 rozbudowana konwersja tej świetnej gry.

NOWA GENERACJA ZARABIANIA

Bobby Kottick dostarcza nam wielu powodów, by się z niego nabijać, ale miewa facet dobre pomysły. Na przykład ten ze sprzedażą filmików z gier na DVD. Starcraftem drugim w redakcji Enplusa interesuje się chyba tylko Fax. Reszta ekipy dostaje drgawek na myśl o graniu w RTSa, ale nie da się ukryć, że zwiastuny tej gry oglądaliśmy z wypiekami na twarzy. Chętnie poznalibyśmy historię opowiedzianą w grze, jeśli ktoś zmontowałby wszystkie scenki (i ewentualnie kluczowe momenty rozgrywki) w jeden sensowny film. Powiecie, że można je zobaczyć na youtube. Oczywiście, ale tak samo można obejrzeć duże fragmenty koncertów, a mimo to chętnie kupujemy je na DVD czy Blu-rayu. Dla wysokiej jakości obrazu i dźwięku, dla dodatków i przede wszystkim wygody oglądania.

Nawet najwięksi hardcore'owcy są tylko ludźmi i nie zawsze mają chęć i możliwość grania we wszystko. Ilu z Was „przeszło" Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriot na youtube? Ilu z Was przejdzie w ten sposób Assassin's Creed: Brotherhood? Swoją drogą, bodajże w limitowanej edycji MGS3: Subsistence znalazła się dodatkowa, trzecia płyta z trzygodzinnym filmem zmontowanym ze wszystkich scenek przerywnikowych. Niżej podpisany z przyjemnością go obejrzał, choć grę ukończył kilkukrotnie.

MGS4 i AC: Brotherhood nie pojawiły się w tym tekście przypadkowo. Autorzy obu serii lubią się i dlatego Old Snake otrzymał bonusowy strój Altaira, a teraz Ezio może przebrać się w pancerz cyborga Raidena. Dotyczy to obu wersji, a by go odblokować wystarczy zaliczyć misje VR na brąz. Posiadacze Xboksów mogą zazdrościć ekskluzywnych dla PS3 misji związanych z niejakim „Niccolo Copernico from Prussia". Tak dzisiaj wyglądają exclusive'y – coraz mniej opłaca się tworzyć gry na jedną platformę, ale przygotowanie dodatkowej zawartości na wyłączność dla jednej konsoli, to już inna para kaloszy. EA dodało odświeżonego MoH: Frontline do Medal of Honor wydanego na PS3, a do Dead Space 2 w wersji na konsolę Sony dorzuci konwersję Dead Space: Extraction z Wii. Takie exclusive'y są nierzadko czasowe, więc po roku można grę wydać jeszcze raz, tym razem na kilka platform i nazwać taki zestaw „pełną edycją". Rockstar zrobił tak z GTA IV przygotowując Episodes From Liberty City oraz The Complete Edition. Niedługo będzie jak z filmami, wydawanymi na DVD i BD w kilku wersjach: edycjach reżyserskich, specjalnych, antologiach z bonusami (60 godzin dodatkowego materiału w Alien Anthology? Obłęd!).

Wydawcy dwoją się i troją, by wymyślić nowy sposób zarabiania na grach. Kupujący używki muszą płacić za online passy umożliwiające grę w sieci. W recenzowanym w tym numerze Need for Speed: Hot Pursuit jest opcja odblokowania wszystkiego (samochodów, tras, strojów, zawodników) za niewielką opłatą. To nie kwestia lenistwa – niektórzy mają mało czasu na granie, więc są gotowi zabulić i uzyskać dostęp do wszystkiego w kilka sekund. Stawiamy peeleny przeciwko orzechom, że znalazłoby się wielu gotowych wyłożyć gotówkę, byle tylko uzyskać dostęp do wszystkich aut i tras w Gran Turismo 5. Może Sony powinno dodać tę opcję do gry?

Gran Turismo 5 w końcu trafiło do sklepów. Za nami również premiera Kinecta. Można powiedzieć, że następna generacja właśnie się rozpoczęła. A jak będzie wyglądała „nowa generacja zarabiania na grach"? Co nowego wymyślą wydawcy? Przekonamy się zapewne szybciej, niż może nam się wydawać. //Mielu

Władca Pierścieni

Wyprawa Aragorna

PlayStation.Move
Obsługuje kontroler Move!

W sklepach już w październiku!

Dobądź Miecza, Wyrusz ku Przygodzie, Zostań Legendą!

www.aragornsquest.com/uk

Wciel się w legendarnego Aragorna

Graj z przyjacielem kiedy tylko chcesz

Walcz z siłami Saurona pieszo lub na koniu

CENEGA

PlayStation.3 PlayStation.Network PlayStation.2 PlayStation.Portable

NEW LINE CINEMA

WB GAMES

12 www.pegi.info

ENG

THE LORD OF THE RINGS: ARAGORN'S QUEST software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. "PS3", "PlayStation", "PS2", "PSP", "PS3", and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

© 2010 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Line films © 2010 The Saul Zaentz Company ("SZC"). The Lord of the Rings: Aragorn's Quest, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items, and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s10)

JESZCZE CHWILĘ... Lista bolączek Ken's Rage wydaje się nie mieć końca. Dopiszcie do niej jeszcze długie i częste doładowywanie danych. Swoje trzeba odczekać przed dialogami poprzedzającymi misję, a następnie przed samą misją.

FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE

OMEGA FORCE I WSZYSTKO JASNE

txt: KAXI

PS3 | XBOX 360

- **WYDAWCA** TecmoKoei
- **PRODUCENT** OmegaForce
- **LICZBA GRACZY** 1-2
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Pamiętam to anime – jedno z pierwszych, jakie oglądałem. Fajny postapokaliptyczny klimat, Ken machający łapami i wrogowie dosłownie eksplodujący w fontannie krwi. Gra zdecydowanie dla fanów Pięści Gwiazdy Północy. 5/10

Kiedy zobaczyłem, kto odpowiada za produkcję, miałem pewne nieprzyjemne podejrzenia. Wymyśliłem sobie, że to musi być w takim razie kolejne wcielenie nieśmiertelnej serii Dynasty/Samurai Warriors, jedynie ubrane w licencyjne szatki. Bardzo chciałem się mylić. Niestety już pierwsza plansza przypomniała mi, że nadzieja jest matką głupich.

CANNON FODDER

Chodzone siekanko-nawalanki dzielą się na dwa rodzaje: jedne stawiają na jakość (np. Devil May Cry), drugie zaś na ilość. Ilość przeciwników, oczywiście. Pramatką tych ostatnich jest Dynasty Warriors, a jej nieodrodnym synem recenzowane w tym miesiącu Ken's Rage. Jeśli graliście w jakąkolwiek z poprzednich tytułów Omega Force, wiedzie o co chodzi. Przeciwko bohaterowi gra wystawia setki przeciwników o inteligencji roślin doniczkowych, czekających tylko na rychłą śmierć. Zazwyczaj po wykończeniu wszystkich wrogów na danej arenie można przejść dalej i tak w kółko, aż do pojawienia się bossa. Walka na zakończenie misji jest już ciekawsza, głównie z uwagi na to, że boss potrafi wyrządzić bohaterowi poważniejszą krzywdę. Ponadto po pokonaniu delikwenta należy odpalić finiszera, co wiąże się z zawsze zabawnym wciskaniem przycisków wyświetlanych na ekranie. W trakcie samej misji pojawiają się wprawdzie dodatkowe wytyczne, ale przecież takie oswobodzenie nękanych wieśniaków i tak sprowadza się do wyeliminowania każdego w zasięgu wzroku.

ZA SŁABA TA PIĘŚĆ

Fist of the North Star cierpi na kilka bardzo poważnych bolączek. Najważniejszą z nich jest system walki. Wprawdzie składają się nań ciosy szybkie, mocne oraz specjalne, ale przeciwników jest tak wielu, że już w połowie pierwszej misji znudzą się Wam wszystkie combosy. Prawda, wraz z rozwojem postaci pojawiają się nowe, całkiem efektowne specjale, ale znów: po obejrzeniu kilkanaście razy tej samej animacji ataku ma się po prostu dosyć. Do tego system walki jest mało przyjazny dla użytkownika. Postacie nienaturalnie skaczą, ciosy mają dziwny zasięg rażenia, a rozpoczętą wiązankę ciężko przerwać.

W zabawie nie pomaga chaotyczna kamera, której tylko czasem uda się pokazać akcję z dobrej perspektywy. Można wprawdzie nią manewrować za pomocą prawej gałki analogowej, ale jest to nieco zbyt czułe, przez co wprowadza jeszcze większy chaos. Grać się wprawdzie da, ale jest to dalekie od przyjemności. Życia nie ułatwia brak lockowania się na przeciwnikach. Pojawia się ono rzekomo w walkach z bossami, ale jakoś szczególnie tego nie odczułem – kamera dalej wyprawiała wygibasy.

Do pozytywów zaliczam za to groteskową brutalność. Widać na przykład, jak pod skórą niektórych przeciwników zbiera się krew, która w końcu rozrywa ciało na strzępy, zachlapując posoką ekran. Mocne, ale po n-tym razie nie robi już żadnego wrażenia.

KTO? KOMU? ZA CO?

Dla fanów zaletą z pewnością będzie licencja popularnej (podobno) mangi. Niestety, tylko dla nich. Fabułę przedstawiono w taki sposób, że ktoś niezaznajomiony z komiksem nie ma najmniejszych szans jej zrozumieć. Sporo tu retrospekcji, wybiegania w przyszłość i zdarzeń dziejących się równolegle, a także niewiele mówiących imion i nazw. Dla niewtajemniczonych (jak niżej podpisany) zarówno dialogi jak i słowa narratora zalatują ostrym kiczem. W sumie zrozumiałem jedynie, że Kenshiro (główny bohater) wędruje po zniszczonej wojną nuklearną ziemi i ma specjalne moce, które pozwalają mu kopać tyłki różnym zbirom. Nie wiedziałem więc nawet dokładnie, dlaczego prowadzę tę krwawą krucjatę.

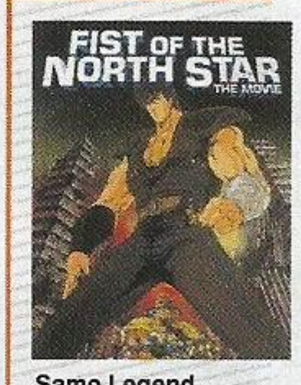
Z otwartymi ramionami przywitałbym brutalną nawalankę z satysfakcjonującym systemem walki, w której można obić mordy setkom oprychów. Niestety producent zamiast stworzyć coś zupełnie nowego, oparł się na swoich poprzednich produkcjach, których drugim imieniem jest „monotonia". Wiem jednak, że żyją w Polsce fani stylu Dynasty Warriors i pokrewnych. Dla nich może to być kusząca pozycja, oferująca długie godziny zabawy oraz kooperację na podzielonym ekranie. ■■

OCENA 5.5/10

+ DŁUGA, BRUTALNA, NA LICENCJI
– SYSTEM WALKI, KAMERA, PROWADZENIE FABUŁY, MISJE

NOWE SZATY SŁABEJ GRY

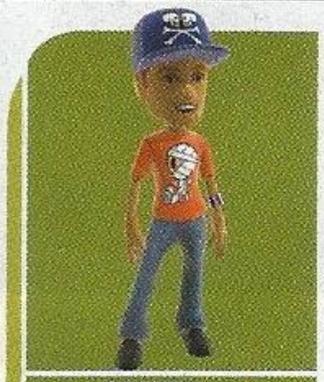
Duuużo grania



Samo Legend Mode, czyli podstawowy tryb zabawy, prezentuje historię z perspektywy pięciu postaci, co oznacza wiele godzin, ujmijmy rzecz umownie, zabawy. Jeśli to komuś nie wystarczy, po ukończeniu pierwszej misji w LM odblokowuje się Dream Mode. Tutaj jest więcej wojowników do wyboru, a także tylko w tym trybie da się grać z kolegą. DM przypomina bitwy z Samurai Warriors: na rozległej planszy toczą bój dwie armie, są kluczowe punkty do opanowania oraz dowódcy wojsk do wyeliminowania.

KINECT ADVENTURES

PAD I ŁYŻKA NIE ISTNIEJĄ



txt: GONZO

XBOX 360

- WYDAWCA Microsoft
- PRODUCENT GoodScience
- LICZBA GRACZY 1-2
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GUŁASH: Jak to szło z tym darowanym koniem? Że daje mu się w zęby? To ładna i sympatyczna rodzinna popierdółka, która może być przez chwilę zabawna. Nie przeczę. Z ziomkiem bym nie zagrał, chyba że byłbym konkretnie zrobiony... Nie, nawet wtedy nie. Ale z dzieciakami już jak najbardziej. No ale to przecież darmowa gierka do każdego Kinecta. 5/10

Do niedawna zastanawiałem się, czemu Microsoft wzorem konkurencji nie dodał do Kinecta tytułu klasycznie sportowego. Już wiem. Kinect Sports od Rare to moim zdaniem najlepsza obecnie pozycja wykorzystująca ten intrygujący sprzęt i grające mając ją za darmo nie szukaliby niczego innego. Kinect Adventures jest nieco z innej bajki, to nie jest zła gra, ale brakuje w niej faktora X, który przykuwałby do konsoli. To po prostu przyjemna gra familijna.

TAK NIEWIELE ZA TAK WIELE

Adventures to zestaw pięciu konkurencji, których opisywanie nie jest nawet w ułamku równie karkołomne i idiotyczne, jak wygibasy osoby grającej właśnie przed Kinectem. Figury jakie trzeba wykonywać przed telewizorem wymagają kondycji przy dłuższym postoju (widzicie, nawet słowo „posiedzenie" nie pasuje już do konsol), ale przede wszystkim przed zabawą czeka nas małe przemeblowanie salonu. Kalibracja Kinecta przebiega bezproblemowo, można stać nawet półtora metra od ekranu, a i tak wszystko będzie działać. Gorzej wypada sprawa w praktyce – bieganie, skakanie i wyciąganie rąk to domena każdej konkurencji, więc najlepiej usunąć z pola zasięgu lampy czy szklanki, bo będą zagrożone. Bardzo.

Na E3 moc Kinecta pokazywano na przykładzie wariacji piłki ręcznej i arkanoida, gdzie trzeba odbijać nadlatujące kule i jednocześnie celować w pudła stojące naprzeciw. Z czasem intensywność zabawy narasta, a ostatnie sekundy to jeden wielki chaos i świetna okazja dla konsoli do zrobienia kilku wstydliwych zdjęć. Po imprezie warto sprawdzić, co się uchowało na dysku konsoli. Odbijanie piłek nie jest rewolucją, ale udowadnia, że Kinect działa i zazwyczaj bez większych błędów radzi sobie z rozpoznawaniem ruchów. Opóźnienie jest wyczuwalne i czasem gra nie wykryje naszego przemieszczenia się po pokoju, ale graczom niedzielnym te niedociągnięcia nie powinny przeszkadzać. Jeśli w ogóle je zauważą.

POP GOES MY HEART

Z miejsca spodobała mi się inna gra, polegająca na lataniu po zamkniętym pokoju na stacji kosmicznej i rozbijaniu baniek, jakie co jakiś czas wyłaniają się ze ścian. Skoro mowa o lataniu, nie mogło się odbywać inaczej, niż poprzez machanie rękami. Bańki ruszają się w głąb ekranu, więc trzeba fruwać po całym pokoju. Za oknem widać Ziemię i co jakiś czas przelatuje kosmonauta przyjaźnie nam machając. Ta scena byłaby dużo lepsza, gdyby pojawił się tam Master Chief albo komandor Shepard z Mass Effect, prawda?

Odmianą planszowego Twistera jest gra, w której musimy zatykać dziury z lejącą się wodą. W ruch idą ręce, nogi, głowa, każda część ciała, jaka może się przydać w uporaniu się z tym zadaniem. Można się spocić. Przedostatnia dyscyplina to spływ pontonowy. Trasy pełne są skrótów czy skoczni, a my sterujemy przechylając się na boki i podskakujemy, aby omijać przeszkody. Całość działa w oparciu o prawa fizyki, choć umownie, bo można wybijać się nie mając pod sobą podłoża, a w powietrzu swobodnie sterować pontonem. Najsłabiej wypada zabawa, w której stoimy na platformie poruszającej się po torach i unikamy przeszkód, a jednocześnie zbieramy żetony wyciągając ręce w odpowiednim kierunku.

Z radością przywitałbym jakąś bardziej dynamiczną konkurencję. Z drugiej strony w grze jest ich tylko pięć – z czego ta jedna nędzna – co pokazuje, że autorzy nie mieli pomysłu na nic lepszego.

CO DWIE GŁOWY, TO CZTERY RĘCE

Granie z kimś jest fundamentem rynku gier video, a Kinect Adventures bezboleśnie wpisują się w tę tradycję. Dopiero wywijanie we dwójkę uzasadnia stworzenie tej gry; bawiąc się samemu nie docenia się prostoty rozgrywki i człowiek zaczyna narzekać, że gra jest krótka i monotonna. Wspólne sterowanie pontonem wzmacnia rodzinne więzi i nawet przejażdżka platformą nabiera kolorytu, jeśli rywalizujemy z kimś na punkty. Żadna z konkurencji nie podniesie hardcore'owcom ciśnienia, boli uboga zawartość i przekłamania, ale Kinect wylądował i wśród kilkunastu dostępnych tytułów startowych, gratisowa pozycja jest warta uwagi. Zresztą i tak każdy, kto ma Kinecta ją odpali. ■■

OCENA **6.0/10**

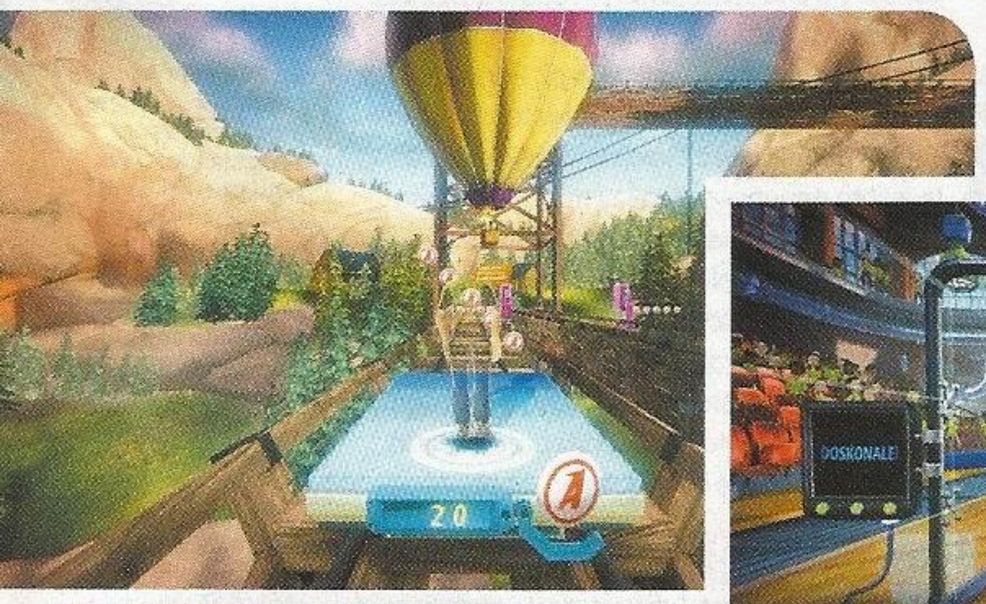
➕ DARMOWA, IDEALNIE WYWIĄZUJE SIĘ ZE SWOJEGO ZADANIA
➖ MAŁO DYSCYPLIN, BYWA NIEDOKŁADNA

KINECTING PARTY PEOPLE

RAPORT WIĘKSZOŚCI Sterowanie w menusach nie jest do końca intuicyjne, opóźnienie w wykrywaniu ruchów daje o sobie znać. Zawsze można przypomnieć sobie o istnieniu pada.

Statuy wolności

Za zbierane na planszach żetony gra odblokowuje nowe warianty konkurencji, a im dłużej gramy, tym więcej dodatków dla avatarów odblokowujemy. Całkiem przyjemna sprawa. Jedną z bardziej niestandardowych opcji są żywe statuetki, jakie otrzymujemy za rozprawienie się z zadaniami. To figurki zwierząt, pod które można podłożyć swój głos i zaprogramować, aby powielały nasze wcześniej nagrane ruchy. W przypadku chomika gra przepuszcza nagrany głos przez filtr i zwierzątko skrzeczy jak myszka, a jeśli chodzi o rekina, to nasz avatar pojawia się w jego paszczy. Po co to wszystko? No jak to? Oczywiście dla śmiechu, a udanymi projektami można podzielić ze znajomymi na Facebooku. Pomysł wypalił, czekamy na kontynuatorów.



ZŻARTA MOC Kinect wykorzystuje nieco z mocy obliczeniowej Xboksa, ale nie przeszkadza to grom wyglądać ładnie i schludnie.

GOLDENEYE 007

W TEGO BONDA WARTO GRAĆ W TE ŚWIĘTA

txt: KAXI

Wii

- WYDAWCA Activision
- PRODUCENT Eurocom
- LICZBA GRACZY 1-4 (8)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

FAX: Daniel Craig słabym Bondem? Moim zdaniem to znacznie lepszy 007 niż Pierce Brosman. Nic więc dziwnego, że gra nie jest wypełniona gadżetami, skoro zmienił się filmowy wizerunek agenta Jej Królewskiej Mości. Zmiany – moim zdaniem na lepsze – dotknęły też GoldenEye. To nowoczesny, fachowy FPS, którego klimat nadal przypomina genialny oryginał. Dobry jest też multiplayer, stworzony na modę Call of Duty. Aż szkoda, że zagramy tylko na Wii. 8/10

Nie oszukujmy się, Activision reaktywowało Goldeneye ponieważ uznało, że korzystając z popularnej wśród fanów Nintendo marki jest w stanie zarobić na core'owej grze na Wii. Czy powinno nas to oburzać? Absolutnie nie – dlatego, że rozpoznawalny tytuł to tylko jeden ze sposobów, jakimi wydawca chce nas przekonać do zakupu. Eurocom, studio odpowiedzialne między innymi za Dead Space: Extraction, wykonało świetną robotę wymyślając Goldeneye od nowa i tworząc grę przystającą do naszych czasów. Ma to mnóstwo zalet, jak choćby sieciowy multiplayer, czy przebudowane od podstaw misje, a tylko jedną wadę: elegancki Pierce Brosnan został zastąpiony przez prymitywnego Daniela Craiga. Nie znoszę tego gościa, nic na to nie poradzę.

DOUBLE OH SEVEN

Nowe Goldeneye to nie tyle remake, co – jak w przypadku ostatniego Silent Hilla – „re-imagination" oryginału. Oznacza to, że gra wprawdzie podąża za fabułą ogólnie wyznaczoną przez film, ale czyni to nie sugerując się zbytnio hitem na N64. Jeśli więc boicie się, że będziecie musieli grać drugi raz w to samo, to niniejszym rozwiewam Wasze obawy. Oczywiście znalazły się pewne nawiązania, mające wzbudzić uczucie nostalgii, ale Goldeneye to samodzielna, zupełnie nowa gra.

Widać to chociażby w samej rozgrywce, która została unowocześniona. Wprowadzono dokładne celowanie (z lekkim autonamierzaniem) niczym w Call of Duty, szybki bieg, regenerujące się zdrowie, czy przeskakiwanie przez przeszkody. Gdy celujemy, James automatycznie wychyla się zza osłony, a by wyjrzeć zza rogu – wystarczy przechylić gruszkę. Znalazło się miejsce również dla efektownych skryptów tu i ówdzie oraz niszczącego się otoczenia, w tym osłon. Nie myślcie sobie jednak, że to jest jakaś tania podróbka CoDa. O nie, wręcz przeciwnie.

Goldeneye może się pochwalić imponującą sztuczna inteligencją przeciwników. Osłaniają się nawzajem, zachodzą gracza od tyłu, a od osłony do osłony biegają sprintem, nawet „nurkując" w ostatniej chwili, jeżeli są pod ostrzałem. Ponadto większość gry da się przejść na dwa sposoby: po cichu ogłuszając nieświadomych niczego przeciwników lub też z wielkim dymem, od razu przechodząc do wymiany ognia. Wybór najczęściej zależy od gracza, a nie jest narzucany przez grę. Dzięki temu oraz kilku innym elementom, jak rozwidlenia dróg czy dodatkowe zadania na wyższych poziomach trudności, Goldeneye dostarcza wciągający i długi tryb singleplayer, a nie jedynie kilkugodzinny samograj. Szkoda tylko, że poza smartphonem, Bond nie korzysta już z żadnych wymyślnych gadżetów.

MI6 KONTRA ROSJANIE

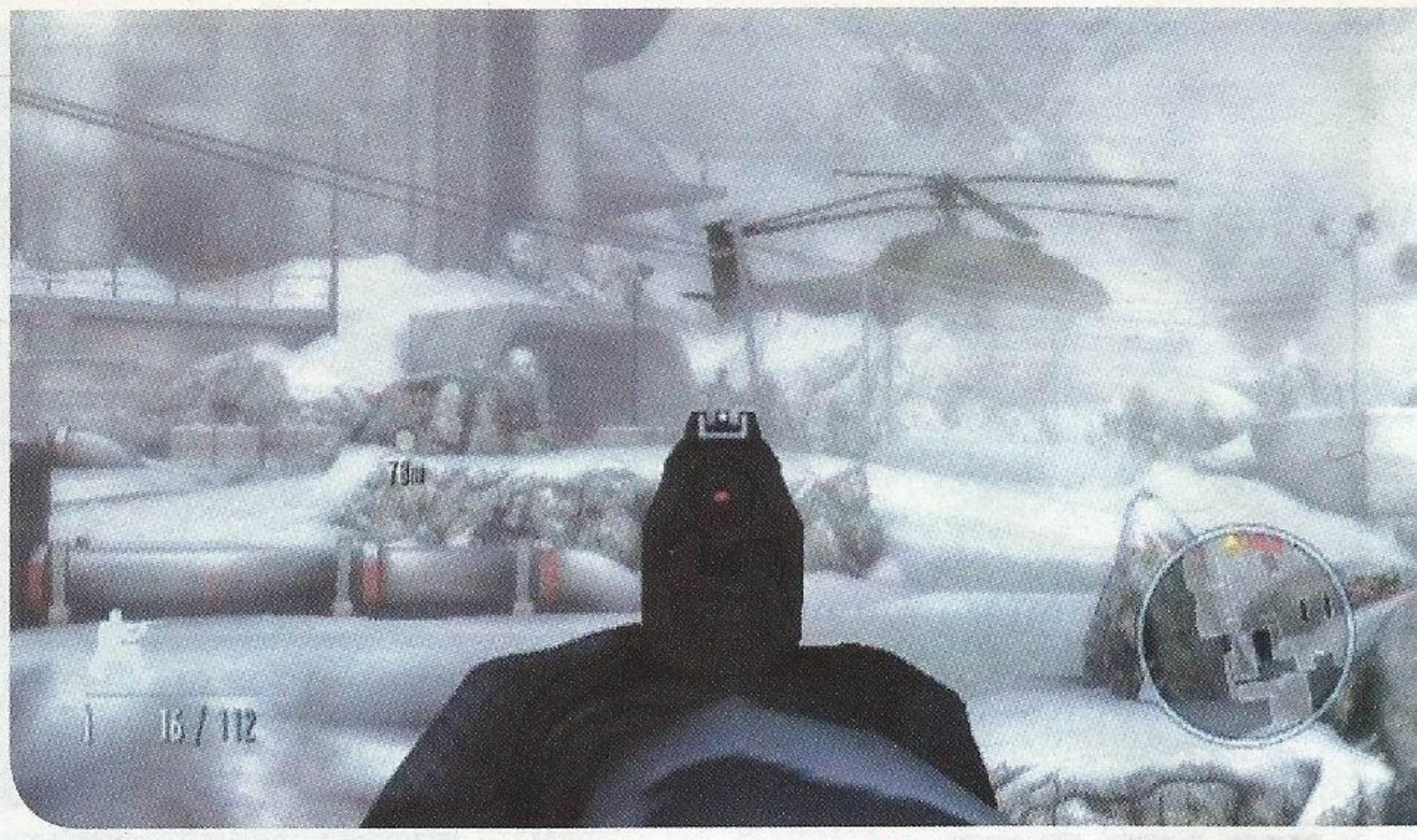
Goldeneye na N64 zasłynął dzięki rozgrywce wieloosobowej, nie mogło więc zabraknąć jej i w wii-edycji. Jednak o ile kampania w GE jest zaprzeczeniem stylu Call of Duty, tak multiplayer czerpie z tej serii całymi garściami. W sumie dobrze, bo w tej dziedzinie to odpowiedni wzorzec. Spodziewajcie się punktów doświadczenia, rang, osiągnięć, odblokowującego się arsenału oraz perków, tutaj nazywanych gadżetami. Swój unikalny charakter GE pokazuje w opcjach rozgrywki. Obok standardowych (conflict, team conflict) jest rywalizacja o satelitę, zabawa w paintball czy walka o złoty pistolet. Na jednej konsoli grać może do czterech osób, w sieci zaś osiem. Całość zrealizowano solidnie, plansze są ciekawe i rozległe, grających online jest sporo, ale mimo wszystko Black Ops (również w wersji na Wii) oferuje więcej w tej dziedzinie.

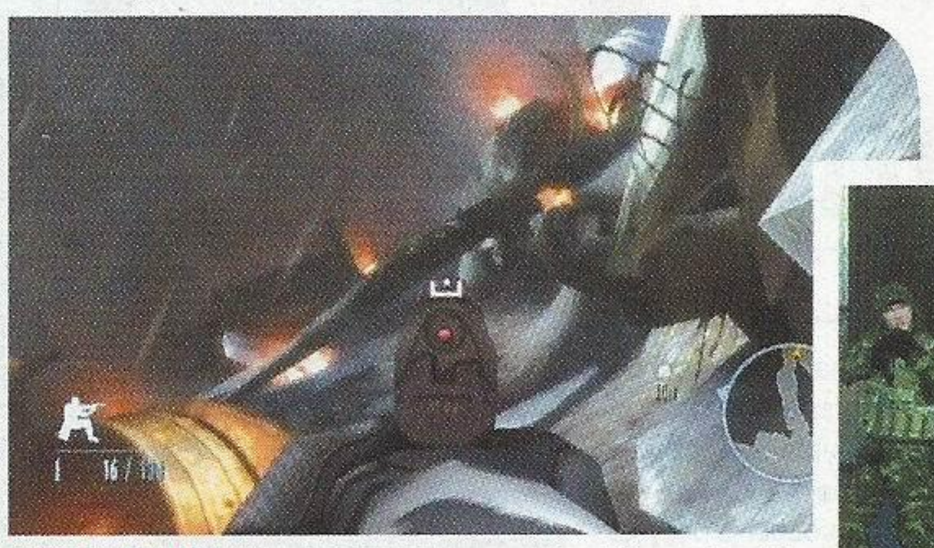
Jeśli potraktować Goldeneye jako całość, to jest to obecnie najlepszy możliwy wybór na konsoli Nintendo. Nie ustrzeżono się wprawdzie kilku niedoróbek, ale przysłaniają je liczne zalety. Nowe Goldeneye mogło być łatwym i tanim skokiem na kasę, ale okazało się wysokobudżetowym tytułem, w którego przygotowanie włożono sporo pracy. Warto wyłożyć nań dwie stówki. ■■

OCENA 8.7/10

+ DOPIESZCZONA KAMPANIA, SOLIDNE MULTI, UNOWOCZEŚNIENIA
– DANIEL CRAIG, ZWOLNIENIA ANIMACJI, SMARTPHPONE

TAKIE FPSY CHCĘ WIDZIEĆ NA WII





WEHIKUŁY W GE Nie pojeździcie tyle, co w Blood Stone, ale miejsce dla misji z czołgiem się znalazło.

PIĘKNO Powyżej wspomniana w ramce Syberia. To zdecydowanie najpiękniejsza mapa w grze. Wprawdzie z definicji łatwiej zrobić ładną śnieżną miejscówkę niż fragment dżungli, ale to nie zmienia faktu, że ta misja zachwyca.

MACHAJ I WCISKAJ Do gry zaimplementowano również kilka sekwencji QTE. Z różnym skutkiem. Machanie pilotem, by otworzyć drzwi jest słabe, ale walka na pięści z terrorystką wygląda fajnie.

Sinusoida

Goldeneye powstało na silniku dedykowanym konsoli N, co owocuje imponującą realistyczną grafiką. Plansze są naprawdę rozległe, otoczenie ulega zniszczeniu, a do tego postarano się o śliczne efekty wybuchów czy deszczu. Niestety Eurocom bardziej chciał niż potrafił, co objawia się okazjonalnymi spadkami płynności animacji. Poza tym projekty plansz są nieco nierówne. Raz nużą szarością bunkrów, innym razem zachwycają pięknem śnieżnej Syberii.

Miłego pobytu

JUŻ W SPRZEDAŻY

18 TM
www.pegi.info

Games for Windows · XBOX 360 · XBOX LIVE* · PS3 PlayStation 3 · OBSIDIAN Entertainment · CENEGA · Bethesda SOFTWORKS a ZeniMax Media company

Fallout NEW VEGAS

* Usługa Xbox Live® dostępna w Polsce pod koniec 2010 r.

Fallout®: New Vegas™ © 2010 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout: New Vegas and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Obsidian Entertainment Inc. Obsidian and related logos are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment Inc. All Rights Reserved. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft.". "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

RETRO STUDIOS SĄ NOWYMI RARE

txt: KAXI

Wii

- WYDAWCA Nintendo
- PRODUCENT RetroStudios
- LICZBA GRACZY 1-2
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

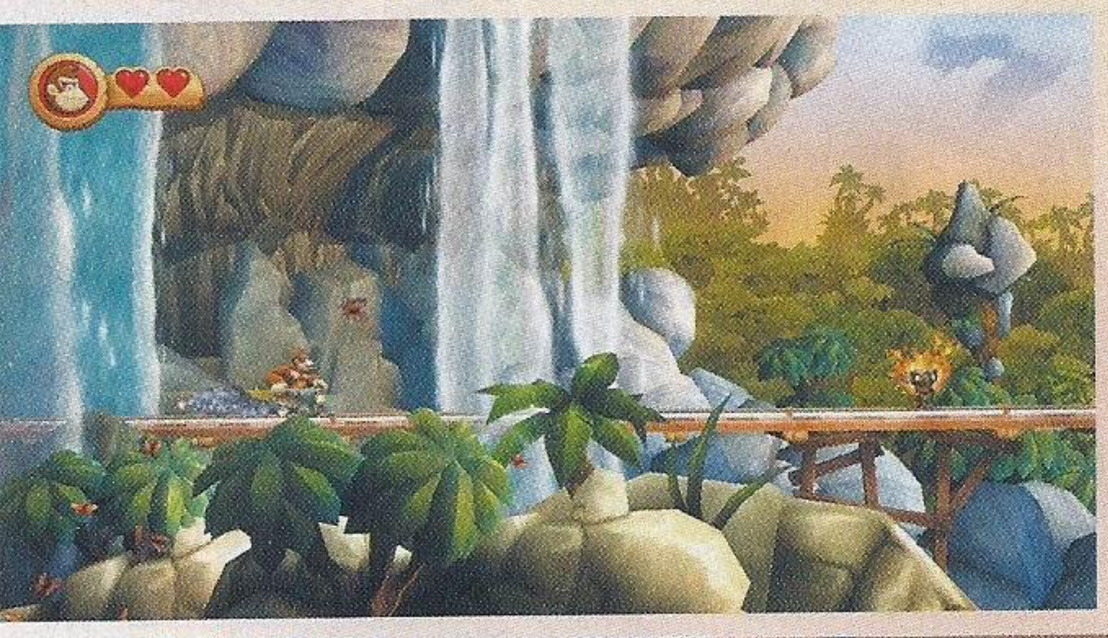
GULASH: Takie gry wydawane przez Nintendo można łykać w ciemno, do tego DKCR jest kolejnym przykładem kunsztu Retro Studios. Stara szkoła dawno nie smakowała tak dobrze. 9/10

Takie porównania pojawiły się już po sukcesie pierwszego Metroid Prime, ale aż do tej pory Retro było studiem jednej serii. Teraz jednak przywracają do łask markę tworzoną swego czasu przez Rare, dzięki czemu widać jak na dłoni, że im w niczym nie ustępują. A patrząc na to, czym obecnie zajmują się Anglicy, to nawet ich prześcigają o kilka długości.

POWRÓT DO PRZYSZŁOŚCI

O ile w przypadku Metroida Teksańczycy postawili na diametralną przebudowę szkieletu rozgrywki, tak tym razem zdecydowali się pozostać wiernymi linii wyznaczonej przez trzy części Donkey Kong Country. Dlatego też Returns to ni mniej, ni więcej dwuwymiarowa, side-scrollowana platformówka. Bardzo standardowa w założeniach i wysoce ponadprzeciętna w wykonaniu. Mogłoby się wydawać, że w 2010 roku miejsce tego typu pozycji jest już tylko w dystrybucji cyfrowej, ale autorzy swoimi pomysłami i przywiązaniem do detali udowadniają, że wciąż da się w tym gatunku stworzyć wysokobudżetową produkcję. New Super Mario Bros. Wii wypada przy nowym Kongu blado.

Faktem jednak jest, że nie sposób docenić DKCR od razu. Pierwsze kilka plansz służy bardziej przypomnieniu, z czym to się je. Donkey skacze, turla się, biega i wskakuje do beczek. Dopiero później



zaczyna się prawdziwy festiwal świetnie zaprojektowanych poziomów. Część z nich to oczywiście rozwinięcie pomysłów z poprzednich części. Jest jazda na nosorożcu, w wagoniku kolejki, czy huśtanie się na lianach. Miejcie jednak pewność, że każdy stary patent został wykorzystany przez Retro z najwyższym kunsztem. Widać to zwłaszcza na przykładzie wspomnianej kolejki – każda z tras jest dynamiczna, zaskakująca i bardzo wymagająca. Ale im dalej w las, tym ciekawiej. Jedna z plansz wykorzystuje wieloryba jako wielką, płynącą platformę, inna zaś jest co kilka sekund zalewana przez fale tsunami, więc trzeba szybko szukać sobie schronienia. Z czasem pojawiają się również nowości w samej formule gry. Zdecydowanie najważniejszą z nich jest umiejętność czepiania się niektórych powierzchni – dzięki niej goryl może poruszać się po suficie lub wielkich, obracających się kołach. Miłym przerywnikiem jest natomiast lot na beczce, któremu towarzyszy nie mniej emocji, niż podczas szalonego zjazdu wagonikiem.

SEKRECIKI

Retro to mistrzowie w ukrywaniu przedmiotów tuż przed nosem gracza i to widać w DKCR. Na każdej z plansz są do zebrania cztery literki K-O-N-G oraz puzzle (w zależności od levelu, od pięciu do dziewięciu). Te pierwsze są jeszcze dość dobrze widoczne, jedyny problem stanowi tylko jak się do nich dostać. Nie powinno to nastręczać większych problemów przy drugim lub trzecim podejściu. Co innego kawałki puzzli. O ile literki niekiedy udawało mi się zebrać przy okazji przechodzenia gry, tak z puzzlami ta sztuka nie udała mi się nigdy. Nawet jeśli grałem bardzo uważnie i zaglądałem w każdy zakątek, zawsze kilka umykało mojej uwadze. A wydawałoby się, że w platformówce 2D nie ma za bardzo gdzie ukrywać sekretów. Błąd – Returns jest nimi najeżone, co oczywiście uważam za wielki plus.

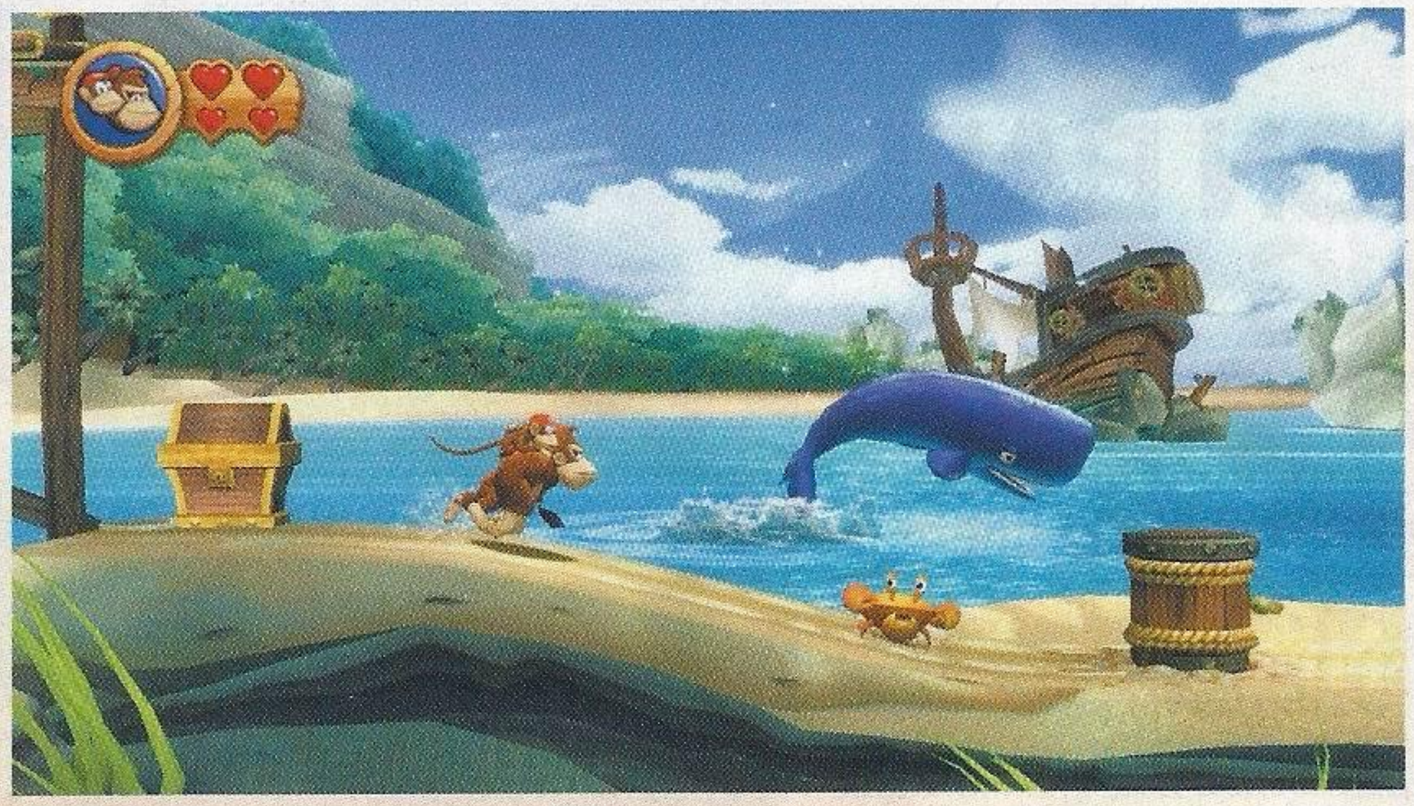
Między innymi właśnie dzięki sekretom Donkey Kong Country Returns jest grą na wiele tygodni. Zebranie wszystkich puzzli to nie lada wyzwanie, z literkami też nie jest jakoś szczególnie łatwo, a do tego skolekcjonowanie napisów K-O-N-G w całym świecie odkrywa bonusowy poziom, na którego końcu czeka specjalny kryształ. A z kolei zebranie wszystkich kryształów odblokowuje.... przekonacie się sami, jeśli podejmiecie wyzwanie. Jakby tego było mało, są jeszcze time triale, oczywiście z nieźle podkręconymi rekordami do pobicia. Nie myślcie więc, że uporacie się z Donkeyem w weekend. Nawet zwykłe zaliczenie podstawowych ośmiu światów zajmie Wam więcej czasu.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS JEST GRĄ DLA GRACZY. NIE DLA OJCÓW Z DZIEĆMI, NIE DLA CAŁYCH RODZIN, NIE DLA MŁODSZYCH BRACI, TYLKO WŁAŚNIE DLA GRACZY.

HARDKORZ

Nowy Donkey Kong może nie wyglądać, ale to gra dla wyjadaczy. Po pierwsze ze względu na staroszkolny klimat, po drugie z powodu poziomu trudności. Pomijam nawet odblokowanie wszystkich sekretów – samo ukończenie planszy będzie kosztować Was kilka żyć i to już w pierwszym, rzekomo treningowym świecie. Jeśli Super Mario Galaxy 2 było dla Was za proste lub po prostu uwielbiacie wyzwania, będziecie w siódmym niebie. Szczególnie, że DKCR w jakiś zagadkowy sposób nigdy nie zniechęca. Pod warunkiem, że przyzwyczaicie się do sterowania. Generalnie jest bezbłędne, ale ma jedną skazę. Otóż pewne dwa ruchy wykonuje się bardzo podobnie: należy

SIWEK W DKCR W grze znalazł się najnowszy patent umysłów z Nintendo, czyli Super Guide. Jeśli gracz zginie określoną ilość razy, gra zaproponuje przejście danego fragmentu. Pojawi się wtedy srebrny DK i pokaże, jak należy grać, choć nie zbierze za gracza żadnych znajdziek.



WHAT'S NEXT? Powraca pytanie czym będzie następny projekt Retro Studios. Jeśli Returns okaże się sukcesem, to chyba trzeba się spodziewać całej trylogii. Czy to dobrze, zdecydujcie sami.

FULL 2D? **Kilka plansz to czyste 2D. Widać tylko ciemne sylwetki postaci poruszające się na tle między innymi zachodu słońca.**

trzymać dół albo kierunek i machnąć kontrolerem – detekcja ruchu działa bez zarzutu, za to z analogiem/krzyżakiem (zależnie od opcji sterowania) bywają problemy – wciśnie się nie ten kierunek i „skucha". Niewykluczone, że przez to stracicie kilka żyć, ale zdecydowanie nie psuje to odbioru gry jako całości. Po godzinie już takie pomyłki mi się nie zdarzały.

DESIGN BIG!

Wspomniałem, że DKCR w magiczny sposób zatrzymuje przy konsoli, mimo że co rusz karci brak umiejętności gracza. Bez wątpienia jest to w dużej mierze zasługą rewelacyjnych/genialnych/jedynych w swoim rodzaju (żadnego nie skreślać!) projektów poziomów. To w końcu gra twórców Metroid Prime i to samo przywiązanie do detali jest obecne również tutaj, tyle że w wydaniu bardziej kolorowym. Plansze roją się od animowanych szczegółów, tak na pierwszym, jak i drugim, trzecim czy czwartym planie. Poza tym poziomy są bardzo interaktywne. Co chwilę coś się niszczy, wybucha, spada czy zmienia swoją formę. Czasami pojawiają się lub znikają całe fragmenty levelu. Mimo, że to platformówka 2D, nie sposób odmówić jej rozmachu. Co więcej, jak na tego typu grę jest bardzo trójwymiarowa. Przede wszystkim grafika jest w pełni oparta na trójwymiarowych obiektach, pomimo dwuwymiarowej perspektywy. Do tego bardzo często beczki wystrzeliwują goryla w głąb ekranu, na dalszy plan i to niekiedy kilka razy. Obrazu dopełniają takie smaczki, jak chociażby ukazane nieco z ukosa, spadające w stronę ekranu kamienne kolumny. Nie zobaczycie tego na screenach, ale Returns to naprawdę piękna produkcja i chwała Retro, że nie postawili na minimalizm jak Nintendo w przypadku NSMBWii.

KAXI POLECAĆ

Miałem spore wątpliwości co do DKCR. To znaczy, zanim zagrałem. Wydawało mi się, że kolejna, nic niewnosząca platformówka 2D nie jest potrzeba na Wii. Oj, jak się myliłem. Returns z jednej strony wystarczająco przypomina gry ze SNESa, by wzbudzić nutkę nostalgii, z drugiej jest na tyle nowoczesne w kwestii oprawy i projektów poziomów, by spokojnie bronić się pod koniec pierwszej dekady dwudziestego pierwszego wieku. No i najważniejsze: jest grą dla graczy. Nie dla ojców z dziećmi, nie dla całych rodzin, nie dla młodszych braci ciotecznych, tylko właśnie dla graczy. Jasne, w pierwszej kolejności dla miłośników Nintendo, ale wydaje mi się, że ta gra jest zdolna przysporzyć japońskiej firmie nowych fanów. Warto dać jej szansę i przestać płakać za dawnym Rare. ■■

Małpi gaj

Wiedząc, że Donkey Kong Country Returns jest grą trudną, w pierwszej kolejności zabrałem się za tryb kooperacji. Pomyślałem, że we dwóch musi być łatwiej. Kilkadziesiąt straconych żyć później wiedziałem już, że byłem w błędzie. Zabawa jest naprawdę świetna, ale żyć ubywa dwa razy szybciej, a do tego gracze muszą przeć naprzód w mniej więcej tym samym tempie, co łatwiej powiedzieć, niż zrobić. Do tego tylko Diddy Kong potrafi unosić się przez chwilę w powietrzu, dzięki czemuś na wzór prehistorycznego jet-packa. W trybie singleplayer, kiedy to Diddy podróżuje na plecach Donkeya, nie ma problemu, ale w koopie jedna osoba steruje ciężkim, nieco ociężałym Donkeyem, więc lekko nie ma. Jest nawet ciężko, coraz ciężej...

OCENA **9.0**/10

+ ŚWIETNA OPRAWA, SETKI SEKRETÓW, WYSOKI POZIOM TRUDNOŚCI
DO STEROWANIA TRZEBA SIĘ PRZYZWYCZAIĆ
GORYL NAUCZY WAS POKORY

DRAGON BALL RAGING BLAST 2

ZNAJDŹ KULE I POPROŚ O LEPSZĄ GRĘ

txt: FAX

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA NamcoBandai
- PRODUCENT Spike
- LICZBA GRACZY 1-2 (2)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIDO
DESIGN

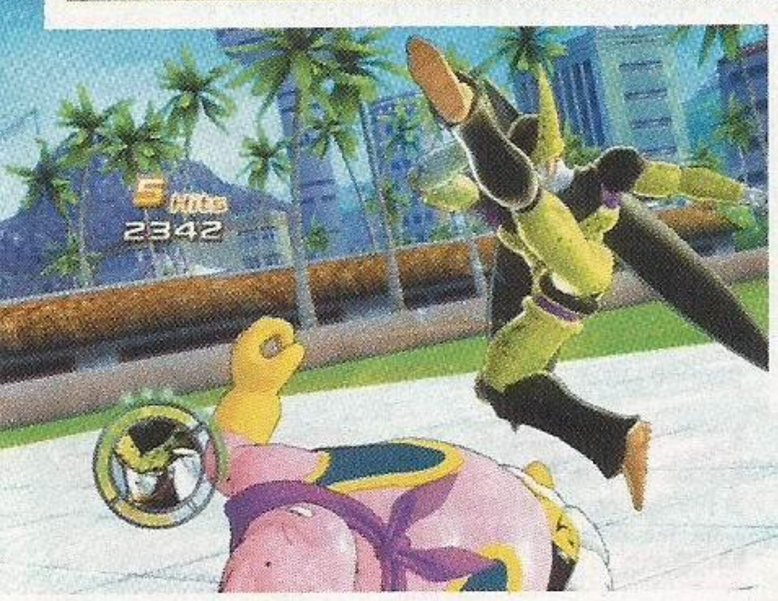
MIELU: Gier z serii Dragon Ball nigdy nie traktowałem jak poważnych mordobić. To tak, jakbym japońskie wynalazki z Tsubasą i spółką uznał za poważne gry piłkarskie. Umówmy się, fabuła jest w nich niezbędna i gdy jej brakuje wychodzą takie dziwolągi jak Raging Blast 2. Co do pijanego kamerzysty, nie potrafię stwierdzić, czy jest gorzej niż w innych grach z serii – jak dla mnie wiele się nie zmieniło od czasów PlayStation 2, ale wierzę Faxowi, jest większym znawcą. GITU

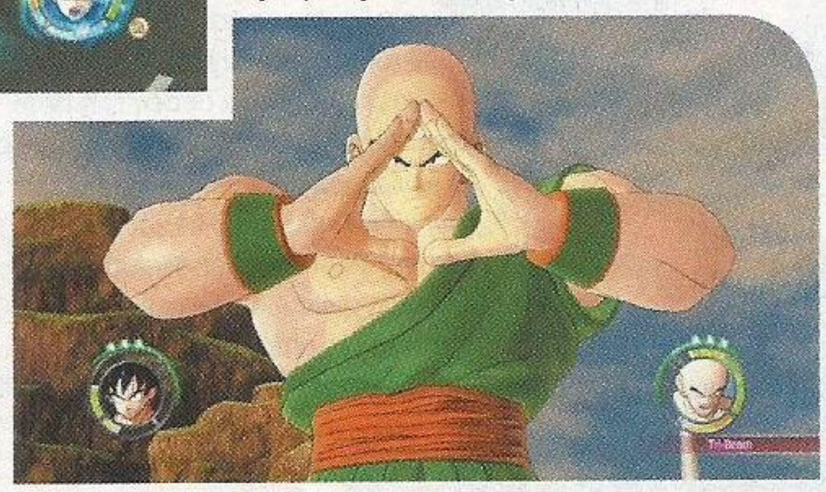
Na tej stronie powinien pojawić się wielki znak ostrzegawczy dla fanów serii Dragon Ball. Dlaczego? Kontynuacja Raging Blast jest gorsza od poprzedniej części, do której i tak miałem sporo zastrzeżeń w mojej recenzji w NEO Plus #129. Na dobrą sprawę nie da się grać. Sami przyznacie, że to dość poważny zarzut.

VEGETA TO PRZYPRAWA?

Nie będę owijał w bawełnę, więc musicie od razu przyjąć na klatę wszystkie błędy i niedociągnięcia Raging Blast 2. Pierwsza i podstawowa sprawa to tryb fabularny. Każdy fan zna historię wszystkich serii na pamięć, ale i tak z przyjemnością wałkuje je po raz kolejny. Pierwsze pojawienie się Vegety na Ziemi, przemiana w Super Wojownika na planecie Namek, taniec Gotena i Trunksa, który doprowadził do fuzji i powstania Gotenksa – mógłbym tak długo wymieniać i wylewać łzy wzruszenia. Niestety w Raging Blast 2 nie przeżyjecie ponownie tych wspaniałych chwil. Po prostu nie znajdziecie tu trybu fabularnego. Zapomnijcie o scenkach, filmikach i pogadankach bohaterów. Osoby nowe w temacie nie będą miały jakiegokolwiek pojęcia kto, z kim i dlaczego walczy, bo dobór zawodników i miejscówek nie ma jakiegokolwiek sensu. Miałem wrażenie, że producent powrzucał wszystko na chybił trafił. Zresztą ja – fan serii od kilku ładnych lat – też nie wiedziałem co i dlaczego się dzieje.

Główny tryb, czyli Galaxy Mode składa się z kilkunastu pól, na których czekają chłopcy i dziewczyny do bicia. Każdy wojownik ma swoją własną „galaktykę" wypełnioną losowymi przeciwnikami i wyzwaniami (np. przeżyj z jednym punktem życia). Pokpiono poziom trudności, więc pierwsza walka jest banalna, ale w kolejnej może wyskoczyć pięciu wrogów, których trzeba rozwalić na jednym pasku życia. Kolejne dwa pojedynki znowu są banalne, by w następnym gracz natrafił na niepokonanego furiata, na dzień dobry miażdżącego najpotężniejszymi atakami. Brak balansu, nuda, bieda, tak w skrócie wygląda Galaxy Mode.





ZABIJCIE KAMERZYSTĘ

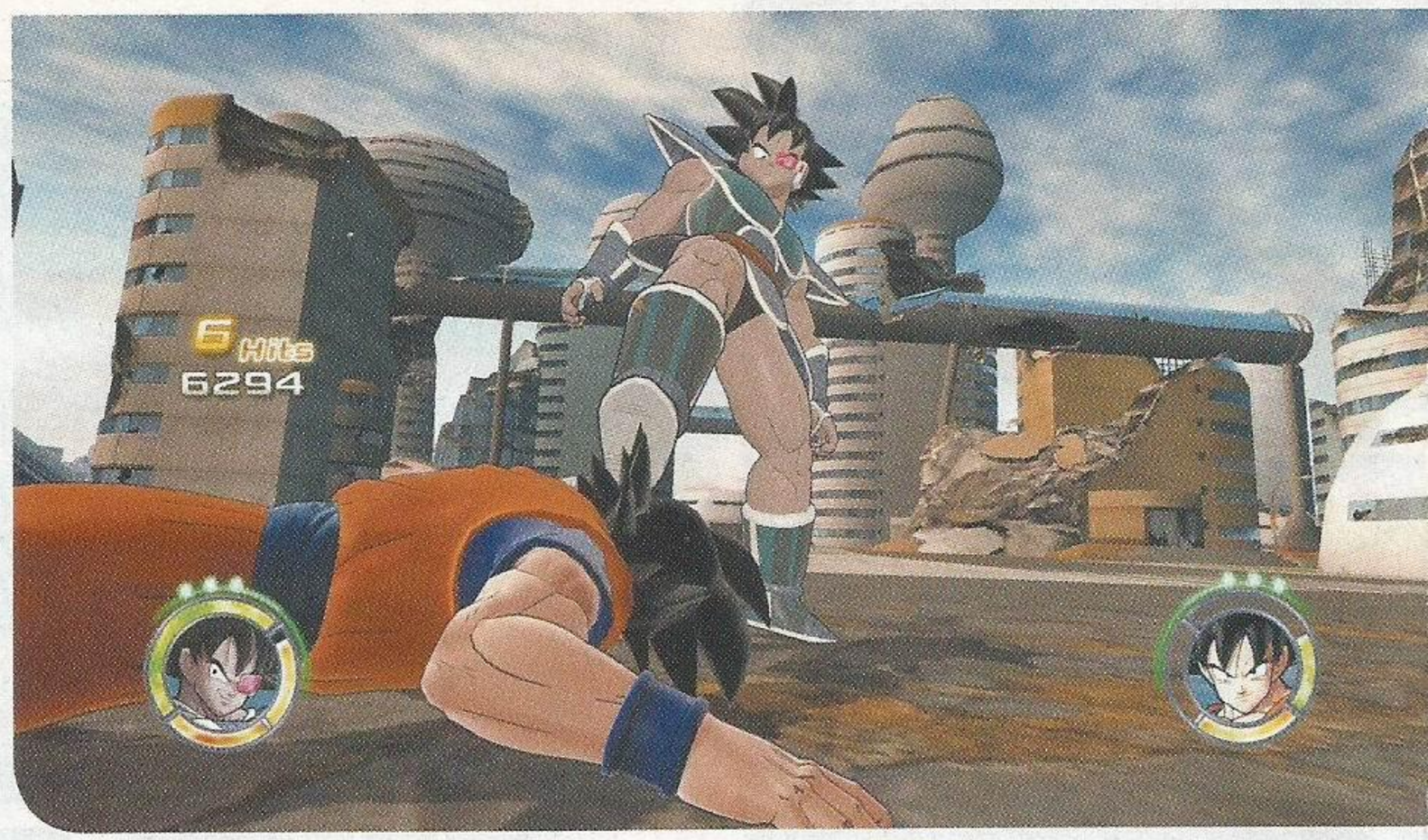
Co się stało z elementami jRPG? Gdzie podziało się przemierzanie planet znane z Budokai na PlayStation 2? Na dobrą sprawę wyrzucono kompletnie wszystko. Fabuły nie odnajdziecie też w Battle Zone, gdyż to tylko kilka następujących po sobie batalii z wojownikami, które na chybił trafił wyciągnięto z worka z herosami świata Dragon Ball. Pozostały standardowe turnieje, walki online, treningi oraz samouczki. Od tych ostatnich trzeba rozpocząć spotkanie z Raging Blast 2, bo choć system walki jest równie banalny jak w poprzednich odsłonach (atak fizyczny i energetyczny – oto cała filozofia), to samo sterowanie bohaterem już nie. Wszystko dlatego, że walki odbywają się w pełnym 3D na ogromnych arenach; można bić się na ziemi, w powietrzu, a nawet pod wodą. Niestety praca kamery praktycznie uniemożliwia zabawę. W końcu to Dragon Ball, czyli niezwykle szybkie pojedynki, w których demoluje się może nie całe kontynenty, ale na pewno wszelkie domki i pagórki. I jak tu grać, skoro zazwyczaj nie widać przeciwnika albo – co gorsza – własnego wojownika? Często zdarzało mi się, że walczyłem w powietrzu i potężnym kopniakiem posyłałem wroga kilkadziesiąt metrów w dół. Jeżeli taki nieszczęśnik wpadł do wody, to zazwyczaj następne kilkadziesiąt sekund spędzałem na szukaniu go. Prawdziwy koszmar, który powtarza się w każdej walce. Niezwykle frustrująca jest też fizyka i detekcja kolizji, bo zazwyczaj połowa ciosów nie wchodzi. Gigantyczny Broli uderza w powietrze, bo malutki Krilan jest od niego mniejszy o jakieś dwa metry. Litości...

Trzymajcie się z dala od Raging Blast 2. Fani poczują się oszukani, a pozostali gracze nie będą mieli pojęcia z kim i po co walczą. Nie liczyłem na hit, ale nie spodziewałem się tak absurdalnej porażki. Szukajcie smoczych kul Shenlonga, bo tylko Wasze życzenie może uratować serię Dragon Ball. ■■

OCENA 4.5/10

+ MULTUM POSTACI, ODCINEK ANIME W BONUSIE
– BRAK FABUŁY, KAMERA, GALAXY MODE, NUDA

FAIL. NIE POMÓGŁ NAWET POZIOM SSJ4



GRATIS Na płytce z grą znajduje się 30 minutowy film Dragon Ball: Plan Zagłady Super Sayajinów. Całkiem przyjemna bijatyka z nowym przeciwnikiem, który jest też grywalny w Raging Blast 2. Miła niespodzianka.

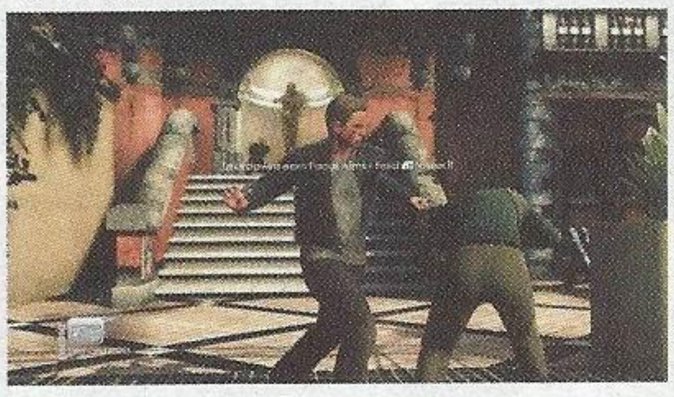
PUSTKOWIA Modele wojowników prezentują się znakomicie, ale otoczenie kolejny raz straszy wykonaniem. Brzydko i pusto.

Kamehameha

Potężne ataki energetyczne to wizytówka serii i żadna gra nie może się obejść bez fali uderzeniowej Genialnego Żółwia. Niestety jej siła pozostawia sporo do życzenia, bo zwykła piącha wybija przeciwnika na kilometr w powietrze, a Kamehameha doprowadza jedynie do eksplozji, którą nie zachwyciłby się nawet dziewiczy pirotechnik. W Raging Blast 2 w ogóle nie czuć mocy najmocniejszych ataków, które w anime rozwalały planety. Budokai na PS2 pod tym względem rządził.

AUTO EASY? Producent RG2 zdecydowanie przesadził z ułatwianiem życia graczom. Najmocniejsze ataki odpala się prawym analogiem. Wystarczy naładować pasek energii i wychylić gałkę...

ZRYWY Blood Stone nie jest przesadnie piękną grą, ale ma swoje momenty, jak choćby imponujące widoki w oddali. Niestety to tylko rodzynki w niezbyt apetycznie wyglądającym cieście.



ZBIERACTWO Na każdym z pięciu poziomów poukrywano kilkanaście poufnych informacji, które Bond może odszukać za pomocą smartphona.

JAMES BOND 007: BLOOD STONE

PO CO ZATRUDNIA SIĘ BIZARRE CREATIONS DO BONDA?

txt: KAXI

PS3 | XBOX 360

- **WYDAWCA** Activision
- **PRODUCENT** Bizarre
- **LICZBA GRACZY** 1 (16)
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Średnia to gra, choć idea rozbudowania strzelaniny o efektowne pościgi była zacna – w końcu Bizarre znają się i na jednym (The Club) i na drugim (Project Gotham Racing). Można pograć, gdy cena spadnie o siedemdziesiąt procent. 5/10

Po to, by twórcy Project Gotham Racing przygotowali piękne, szybkie i ekscytujące fragmenty wyścigowe. Oczywiście z użyciem tych ultradrogich bryk, którymi rozbija się agent 007. To dlaczego Blood Stone zaczyna się od pościgu motorówką? Dlaczego momenty, kiedy gracz siada za kierownicą auta można policzyć na palcach jednej ręki? I w końcu dlaczego jeden z takich fragmentów jest boleśnie popsuty? Oj, zawiedliście mnie, Bizarre Creations.

PAMIĘCIÓWKA

Fragment, o którym mówię, rozgrywa się na Syberii. James goni uciekający pociąg po zamarzniętym jeziorze i musi omijać miejsca, w których woda nie zamarzła. Problem w tym, że lód jest koloru ciemnoniebieskiego, a woda… ciemnoniebieskiego. Do tego kamera jest zawieszona nisko nad autem, co bardzo ogranicza widoczność i zazwyczaj, gdy dostrzega się dziurę w lodzie, jest już za późno na jakiekolwiek manewry. Grałem w ten kawałek na Gamescom i ciągle ginąłem – niestety od tamtego czasu nic się nie zmieniło. By przejść tę sekcję, musiałem się jej po prostu nauczyć na pamięć, co udało się po kilkunastu próbach. Słabe, bardzo słabe.

Na szczęście są też ciekawsze momenty, jak choćby gonitwa po ulicach Bangkoku za ogromną wywrotką, która demoluje całe miasto. Widok estakady rozpadającej się po kołami kolosa robi wrażenie. To chyba najlepszy „jeżdżony" etap w całej grze. Pozostałe są wprawdzie okej, widać, że nie pracowali nad nimi amatorzy, ale takie pościgi to nie jest coś, czego byśmy już nie widzieli. Do tego skrypt tu na skrypcie, więc nie da się złapać bandziora przed dojechaniem do miejsca, w którym odpala się odpowiednia scenka. No i przede wszystkim, jeżdżenia jest tu zdecydowanie za mało.

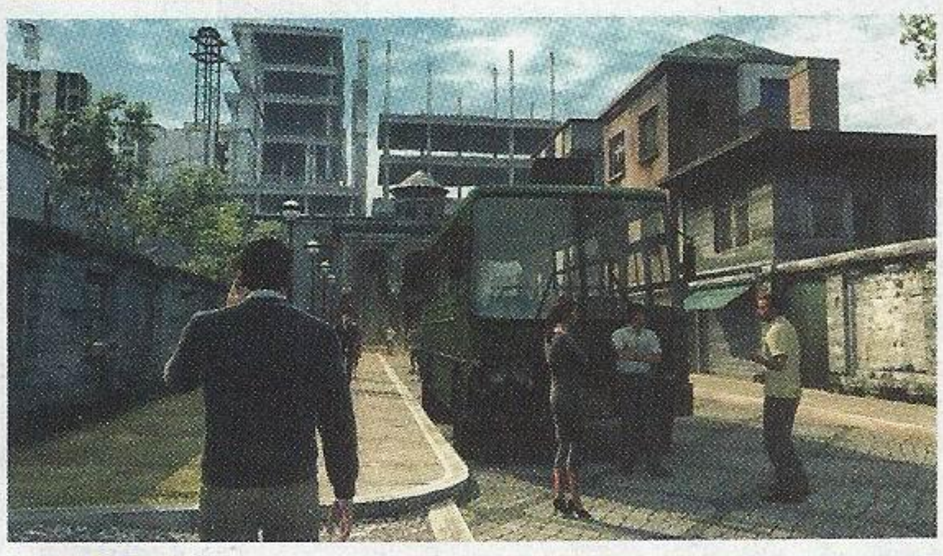
BONDS OF WAR

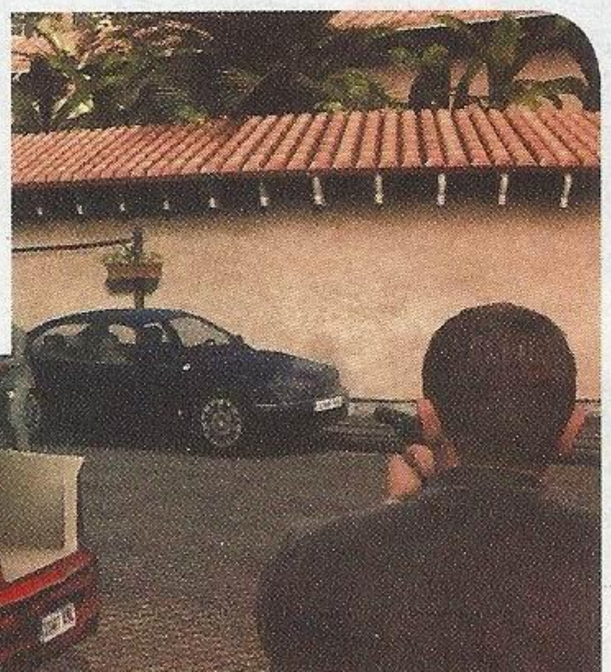
Dlaczego tyle piszę o pościgach, skoro stanowią niewielki ułamek rozgrywki? Dlatego, że niestety stanowią te lepsze fragmenty. Pozostała część to bardzo, ale to bardzo przeciętna strzelanina TPP. Przeciwnicy są głupi i dość łatwo dają się zabić. Czasem tylko rzucą granatem, ale udało mi się ukończyć grę nie ginąc ani razu od eksplozji, więc nie robi to większej różnicy.

Wymiany ognia z większą liczbą wrogów bardzo przypominają Gears of War, tyle tylko, że cover system nie działa tak idealnie jak w tamtej grze, a i miejscówki są mniej ciekawe. Zazwyczaj opłaca się schronić w jednym miejscu i stamtąd wykończyć wszystkich – nie ma większego sensu przemieszczać się od osłony do osłony, szczególnie, że czasem nie działa to tak, jak powinno. Gdy wrogów nie ma wielu, warto spróbować zakraść się i wykończyć ich po cichu. James może pochwalić się szeroką gamą ataków z ukrycia, często z wykorzystaniem pobliskiej ściany bądź innego elementu otoczenia. Ponadto, w całym jednym momencie zabawy można przemknąć za plecami wrogów, ale poza samym faktem skradania się nic to nie daje. Są jeszcze tak zwane Fine Shots, czyli niezawodnie celne headshoty zerżnięte ze Splinter Cell: Conviction, ale uwierzcie mi, nie wnoszą wiele do rozgrywki.

NOT APPROVED

Lista wad i niedociągnięć Blood Stone na tym się nie kończy. Na pewno nie mogę przymknąć oczu na chaotyczną fabułę, której finał zawodzi po całości, a do tego (o zgrozo!) zapowiada kontynuację. Nie podoba mi się również smartphone jako jedyny gadżet, z którego korzysta Bond, korytarzowy układ plansz, ani poziom dialogów, które są oszczędne i suche jak nie przymierzając gra aktorska Craiga. Blood Stone jest zarówno przeciętną grą o Bondzie, jak i strzelaniną jakich wiele na rynku, więc nie widzę powodu, byście inwestowali w tę grę. Lepiej kupić dziadkowi ciepłe skarpety pod choinkę. ■■





WYBUCHOWO Zaparkowane samochody oraz zbiorniki z gazem eksplodują, gdy przyjmą dostatecznie dużo kul, zabijając przy tym przeciwników znajdujących się w pobliżu.

OCENA 5.5 /10

+ KILKA EFEKTOWNYCH AKCJI, PROWADZENIE POJAZDÓW
– CHOĆ KRÓTKA TO MONTONNA, MAŁO ORYGINALNA

NIE CZUJĘ SIĘ WSTRZĄŚNIĘTY, TYLKO ZMIESZANY

Bond vs. Bond

Autorzy chyba zorientowali się, że sześć godzin potrzebnych na ukończenie ich gry to mało, i że warto dać graczom coś jeszcze. Coś jeszcze poza wyższymi poziomami trudności. Zapewne w takich okolicznościach narodził się tryb multiplayer. Nie liczcie jednak, że odmienia on oblicze zabawy. Wymiany ognia w trybie singleplayer nie są specjalnie ekscytujące i to nie ulega magicznie zmianie w multi. Chwali się, że w zabawie może wziąć udział do szesnastu osób, ale zawodzą tryby rozgrywki w zawrotnej liczbie trzech: Team Deathmatch, Objective oraz Last Man Standing. Szkoda, że gry wieloosobowej nie oparto na sekcjach pościgowych. Jakaś zabawa w policjantów i złodziei na zatłoczonych ulicach mogłaby choć trochę podbić ocenę gry. A tak jest jak jest.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

TAK KRWAWA I EFEKTOWNA, ŻE CIĘŻKO ZŁAPAĆ ODDECH

txt: FAX

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA Activision
- PRODUCENT Treyarch
- LICZBA GRACZY 1 (16)
- PpremIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Black Ops to spektakularna, trzymająca w napięciu i dopracowana zabawka. Łyknąłem z przyjemnością – tyle że... Cóż, to praktycznie strzelanina na szynach. Łazi się jak po sznurku, wszystko jest przeprogramowane, każda kolejna sekwencja to strzelnica sportowa. Niewiele zależy od gracza. Na pewno trzeba zagrać i zobaczyć jak robią takie rzeczy goście z największym budżetem w branży. No i kawał multiplayera. 9/10

Sympathy for the Devil to jeden z najlepszych utworów zespołu The Rolling Stones. Napisali go Mick Jagger i Keith Richards, a świat pierwszy raz usłyszał wyrazy sympatii dla diabła w 1968 roku na albumie Beggars Banquet. Magazyn Rolling Stone wyróżnił go 32. miejscem na liście 500 najważniejszych piosenek wszech czasów i nic w tym dziwnego, bo ciężko o drugi rockowy kawałek z tak ekstrawaganckim brzmieniem i tekstem, o którym pisano prace magisterskie. Po Sympathy for the Devil sięgali najróżniejsi artyści (Jane's Addiction, Guns N' Roses, Ozzy Osbourne) oraz producenci filmowi („Wywiad z wampirem", „W sieci zła"). Teraz The Rolling Stones usłyszymy w Call of Duty.

ZAGRAJ TO JESZCZE RAZ

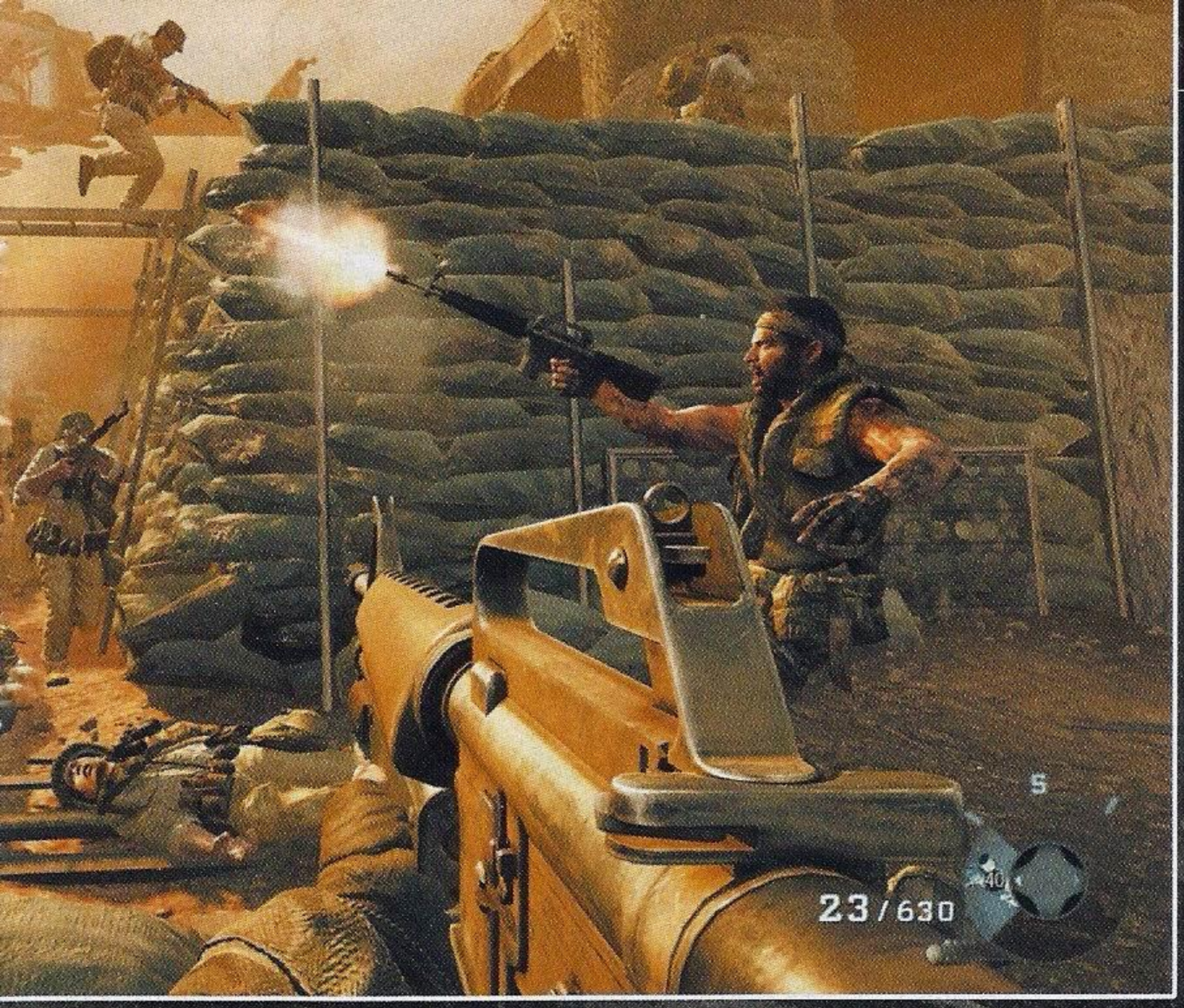
Dlaczego zaczynam od muzyki? To ona tworzy nastrój gry, a Sean Murray – po znakomitych kompozycjach w World at War – przygotował jeszcze lepszą oprawę dźwiękową do Black Ops. Nigdy bym nie pomyślał, że człowiek, który odpowiadał za muzykę do serialu „Buffy: Postrach wampirów" może stworzyć tak znakomite kawałki. Dzięki nim doskonale oddano wojenny klimat lat 60., tworząc sugestywny obraz międzynarodowego konfliktu, który rozgrywał się tak naprawdę na całym świecie. A jako, że tytuł gry zobowiązuje, przygotujcie się na udział w ściśle tajnych operacjach na tyłach wroga. Nie zabraknie też batalii na ogromną skalę, do których przyzwyczaiła nas marka Call of Duty. Ścieżka dźwiękowa podkreśla więc zarówno epickie bitwy na różnych kontynentach, dodając im regionalne brzmienia, jak i misje, w których gracz pozostaje w ukryciu. Po prostu klimat przez duże K; podobnie jak w hitach pokroju Fallout 3, BioShock, czy Metal Gear Solid, w których właśnie muzyka współtworzy świat gry. Jednak w Call of Duty stała się ona jeszcze ważniejsza, bo wybrane, konkretne nuty usłyszycie w tym jednym, jedynym momencie. Wszystko dlatego, że od czasu Modern Warfare najważniejsze stały się skryptowane, dopracowane do perfekcji sekwencje pełne akcji. Gdy w Wietnamie usłyszałem Sympathy for the Devil, to miałem ochotę przyznać Black Ops maksymalną ocenę. Mick Jagger zaczął śpiewać „Please allow me to introduce myself", w ruch poszły ciężkie karabiny, nadleciały śmigłowce i lata 60. nagle okazały się doskonałym tłem historycznym dla kolejnej części Call of Duty.

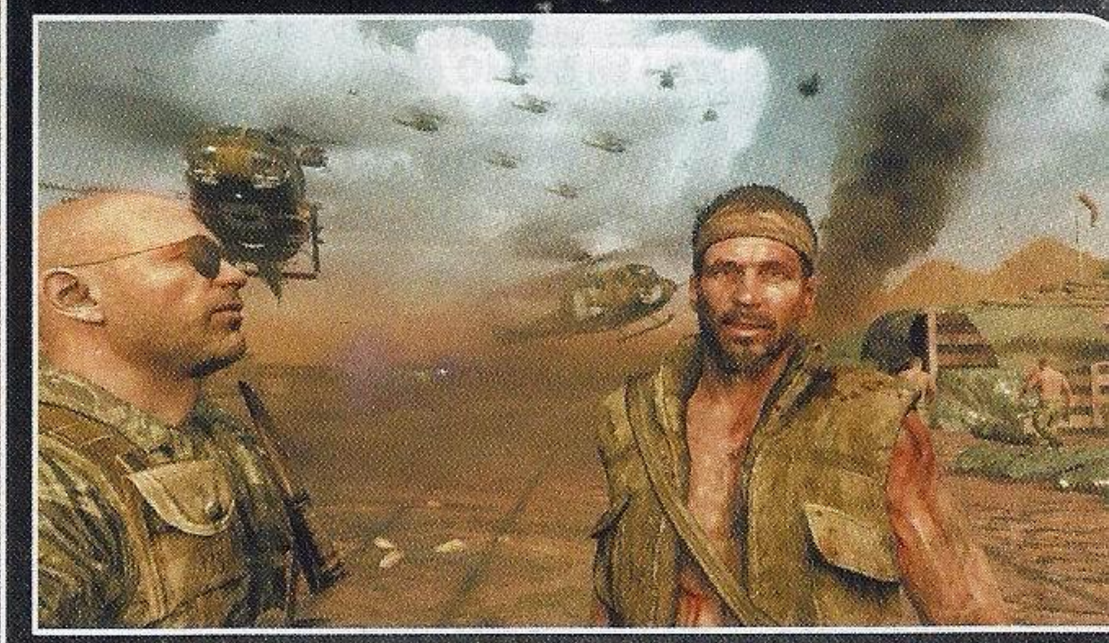
TYLKO DLA DOROSŁYCH. Takich scen jest w grze znacznie, znacznie więcej. Większość z nich ogląda się z bliska, bo to w końcu FPP i gracz ma wrażenie, że bezpośrednio uczestniczy w tej rzezi.

SCHRON ATOMOWY W OGRÓDKU

Właśnie, lata 60. Co to właściwie oznacza? Wojna w Wietnamie i protesty antywojenne, kryzys kubański, do którego doprowadziło umieszczenie radzieckich rakiet na Kubie, a także szczyt popularności zespołu The Beatles oraz... pierwsze połączenie internetowe. Black Ops skupia się na dwóch pierwszych wydarzeniach, gdyż ludzkość nigdy nie była tak blisko wojny nuklearnej. Ekipa Treyarch wybrała znakomity okres w historii naszego – skorego do konfliktów – gatunku. Bardzo obawiałem się odejścia od współczesnego wojowania, do którego przyzwyczaił mnie zespół Infinity Ward, ale ekipa Treyarch doskonale wywiązała się ze swoich obietnic i dostarczyła kampanię, która nie tylko może się równać z Modern Warfare 2, ale jest po prostu lepsza. Pod względem spektakularności misji seria Call of Duty nie ma sobie równych na rynku, ale teraz w końcu zachowano również ich spójność. Przyznajcie szczerze, zrozumieliście fabułę, w której masakra na lotnisku doprowadza do agresji na Stany Zjednoczone? Ja – choć świetnie się bawiłem – nie potrafiłem ogarnąć dlaczego gra rzucała mnie po całym świecie, pakując w kolejne kłopoty. W Black Ops nie miałem takich problemów; scenariusz został dopracowany, nie brakuje w nim zaskakujących momentów i ciekawych postaci, ale najważniejsze jest to, że historia nie jest tak chaotyczna jak w Modern Warfare 2. Autorzy zastosowali patent z serii Assassin's Creed, czyli retrospekcje. Przeżywamy wspomnienia głównego bohatera kapitana Alexa Masona, przywiązanego do krzesła i brutalnie przesłuchiwanego. Nie wiadomo kto poddaje go torturom, ale przynajmniej od razu wiadomo czego od niego chce. Domaga się wyjaśnienia, co oznaczają tajemnicze liczby i gdzie znajduje się stacja nadawcza, która wysyła je w eter. Mason nie jest w stanie odpowiedzieć na te pytania, więc jego oprawcy zmieniają taktykę i zaczynają wypytywać go o jego wojskową przeszłość.

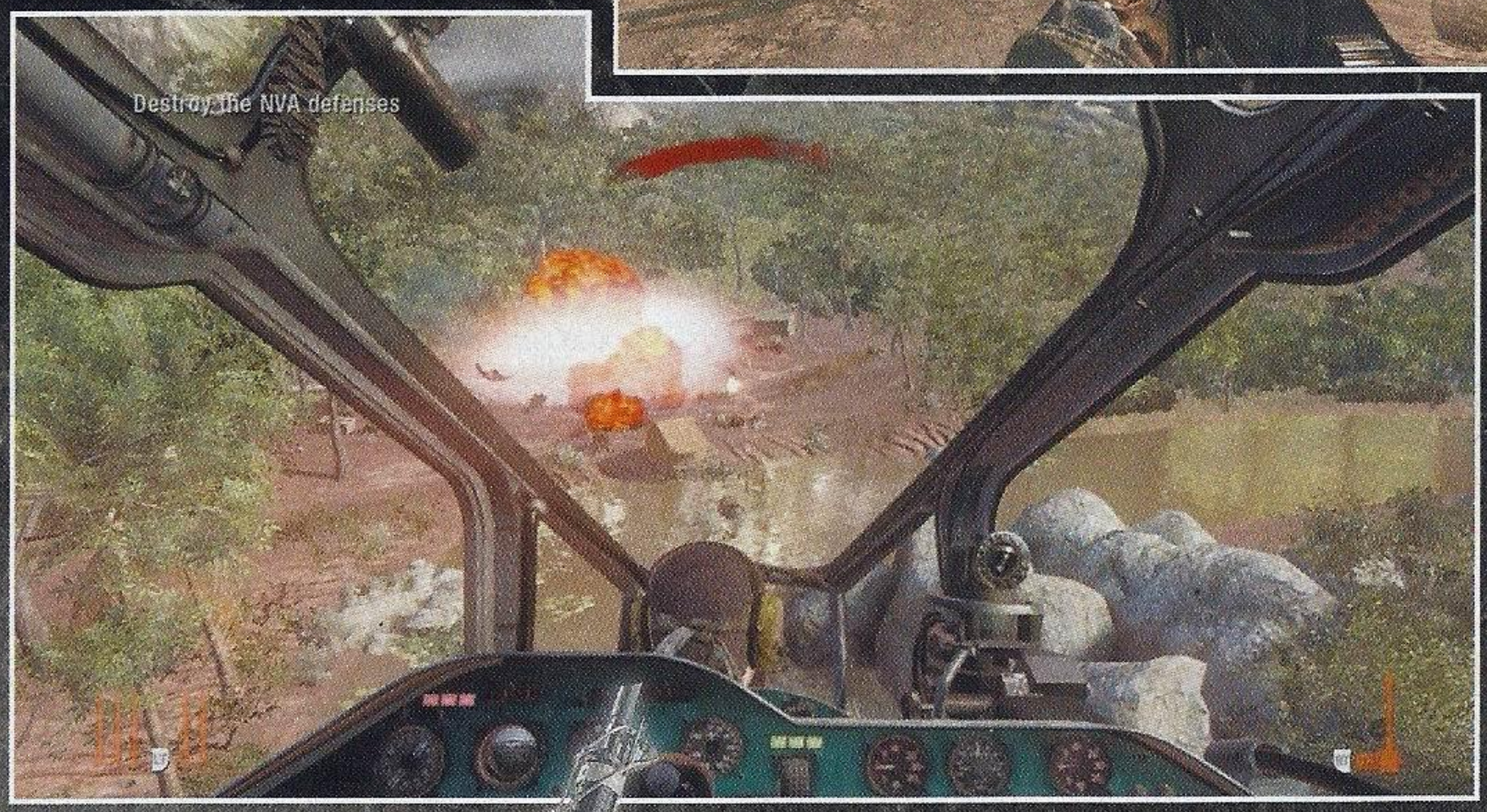
Fabuła Black Ops skupia się na losach Masona, elitarnego żołnierza, który zostaje wyznaczony do zlikwidowania samego Fidela Castro. Jak zapewne się domyślacie, jego misja okazuje się porażką. Zostaje schwytany i trafia do rosyjskiej niewoli, gdzie poznaje Reznova – jednego z bohaterów World at War. Dla fanów Call of Duty jego pojawienie się w grze będzie dużą niespodzianką, ale to nie tylko ukłon w stronę fanów – nawiązanie właśnie do Call of Duty: World at War ma ogromne znaczenie dla fabuły Black Ops.





POZNAJMY SIĘ Bohaterowie wpisują się w schemat twardych, honorowych żołnierzy, którzy nigdy nie porzucą rannego kompana. Niestety nie wszyscy wrócą do domu.

Z CZYM DO LUDZI Zestaw broni wydaje się bardzo nowoczesny jak na lata sześćdziesiąte. Historycy przyczepiliby się do kilku pukawek, ale załóżmy, że to prototypy dla oddziałów specjalnych.



II WOJNA ŚWIATOWA Zastanawialiście się co stało się z rosyjskimi herosami z Call of Duty: World at War? Dowiecie się tego w Black Ops. Powrót do przeszłości to dobra rzecz, a Treyarch udanie nawiązują do swojej wcześniejszej gry.

W rolę Reznova ponownie wcielił się Gary Oldman, specjalista od kreacji czarnych charakterów, choć to nie jedyna gwiazda na liście aktorów. Świetnie sprawdza się Sam Worthington jako Mason, ale najbardziej spodobał mi się Ed Harris w roli Hudsona. Dobrze wypadł nawet Ice Cube (Bowman) – tak dobrze, że dopiero napisy końcowe uzmysłowiły mi czyj głos słyszałem. Wróćmy jednak na Kubę, do pierwszej misji Black Ops.

PRZEMOC ATAKUJE ZE WSZYSTKICH STRON I NAWET JEŚLI TO NIE MY JESTEŚMY JEJ SPRAWCĄ, GRA PRZYPOMINA, ŻE TRWA WOJNA

RĘKA, GŁOWA, MÓZG NA ŚCIANIE

Od początku widać, że gra stała się jeszcze bardziej brutalna niż dotychczas. Amerykańscy agenci spotykają się w lokalnym barze i planują szczegóły misji, gdy rozmowę przerywa im patrol kubańskich żołnierzy. Jeden z nich zamierza przepytać Masona i wyciąga dłoń, by złapać go za ramię, ale jego kumpel wyprzedza ruch i przybija mu ją nożem do stołu. Krew zalewa ekran, a gdy wycieram go z juchy, w kolejnych misjach widzę wydłubywanie oczu, podrzynanie gardeł, rozbijanie głów stalową rurką i masakrę z kilofem w roli głównej. Sporo tego i choć poziom brutalności nie zbliża się do tego z God of War III, to jednak Kratos zabijał głównie mitologiczne plugastwa, a rzadko kiedy ludzi. W Black Ops autorzy serwują nam mordy na tak wymyślne sposoby, że nawet recenzowanie przechorego Deadly Premonition w tym numerze nie przygotowało mnie na taką rzeźnię.

Nie chodzi mi tylko o scenki, w których duszę żołnierza kablem, czy wykonuję nożem trepanację czaszki, odsłaniając opony mózgowe, ale o standardowe strzelanie do wrogów. Shotgun z bliskiej odległości jest zabójczy, co jest oczywiste, choć nie tak oczywiste jest odstrzeliwanie nóg i rąk. Żołnierze drą się w niebogłosy, krew sika z poszarpanych ran, a ja przeładowuję broń i zastanawiam się co jeszcze przygotowała dla mnie ekipa Treyarch. Może oglądanie efektów działania gazu bojowego? Nie ma sprawy. Palenie ludzi żywcem? Proszę bardzo. Widok rozkładających się zwłok? Jak najbardziej. Czasami mam wrażenie, że PEGI przesadza z przyznawaniem najwyższej kategorii wiekowej, ale tym razem nie ma mowy o pomyłce – to gra tylko dla dorosłych.

Przemoc atakuje ze wszystkich stron i nawet jeśli to nie my jesteśmy jej sprawcą, Black Ops przypomina, że trwa wojna, więc zobaczymy sceny tortur albo posłuchamy jak naukowiec zdaje raport z testów

OBSTAWIAM, ŻE ZGINĘ

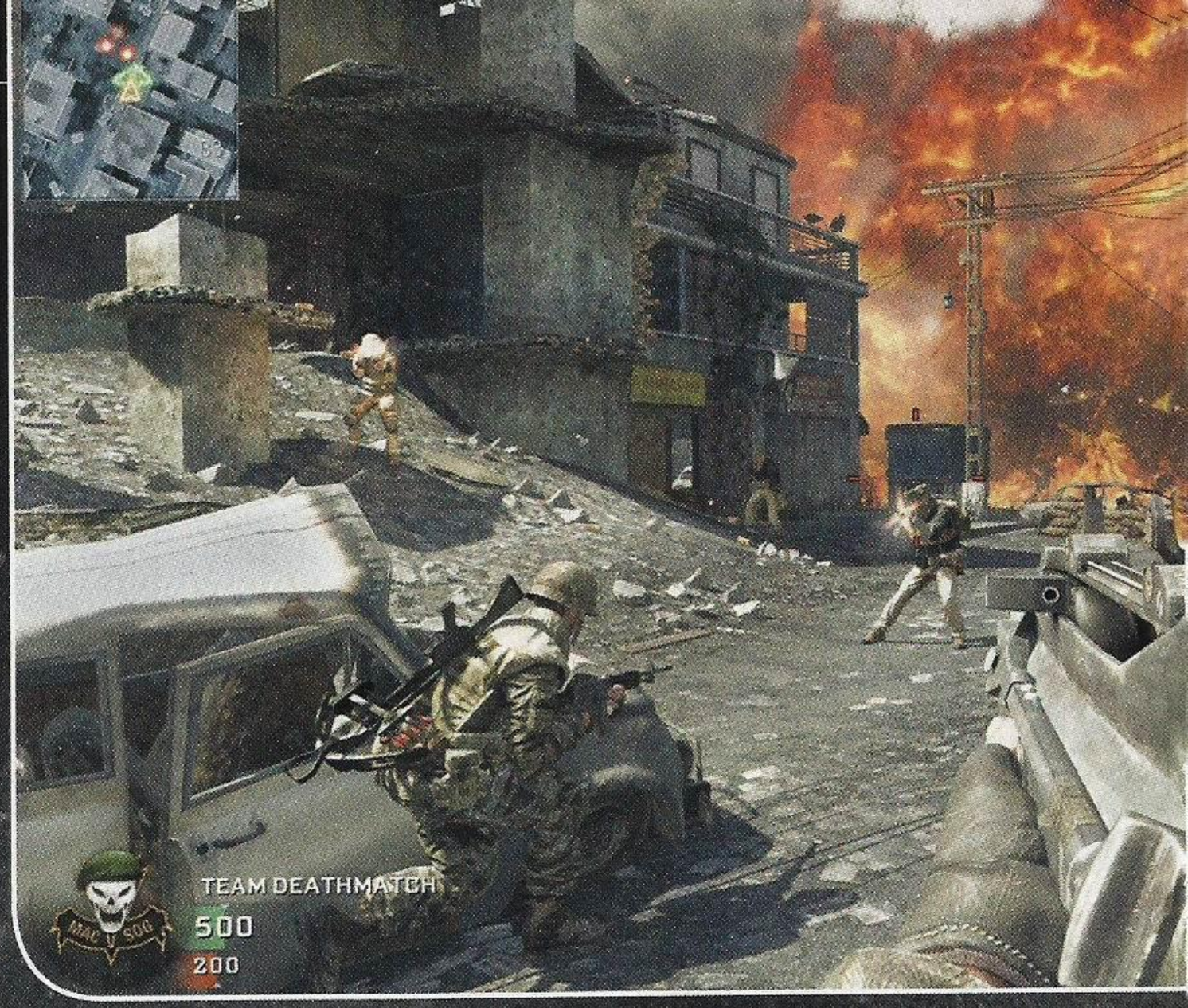
Koniecznie musicie sprawdzić w multi tryby, w których możecie grać „na pieniądze", obstawiając pule punktów (wykupicie za nie dodatki, kamuflaże itp.). Doskonałe są też rozgrywki, gdzie walczy się ze z góry określonymi rodzajami broni, a nic tak nie podnosi ciśnienia jak jedna kula w magazynku na początku meczu. Różnorodność zabawek w Black Ops jest nieprawdopodobna i całe szczęście, że część trybów jest na początku zablokowana, bo ciężko ogarnąć to bogactwo. Nie zabrakło również wojennego kina, w którym obejrzycie swoje zwycięstwa i porażki.

NIE PRZESZKADZAJ MI MAMO WYRZYNAM MOICH E-KOLEGÓW

Mam nadzieję, że nie kupiliście Black Ops tylko i wyłącznie dla sześciogodzinnej kampanii – wieloosobowe granie nigdy nie było tak dobre.

Pamiętam ten fenomenalny, wojskowy klimat multiplayera Modern Warfare, który na długie miesiące odciągnął mnie od Halo 3. Nie mogłem się nadziwić jak doskonale się strzela, czy może raczej... umiera. Jeżeli zaczęliście zabawę w sieci choćby tydzień po premierze Black Ops, to pierwsze mecze zapamiętacie jako krwawą rzeźnię. Wydawca gry ma w nazwie firmy słówko Blizzard, więc dziwię się, że nie zapożyczył kilku pomysłów od twórców usługi Battle.net. Jakich? Choćby gier sprawdzających, które przydzielają graczy do odpowiednich lig i dobierają mecze na podstawie ich umiejętności. Call of Duty oferuje samouczki, ale i tak pierwsze starcia to droga przez mękę. Szkolenie bojowe z „manekinami ćwiczebnymi" pozwala poznać zasady, ale nie można przenieść zdobytych tu zabawek do właściwej rozgrywki. Wiadomo, że w każdej grze trzeba nauczyć się nowych zasad, mapek i taktyk, ale różnica w uzbrojeniu na początku zabawy jest ogromna. Wkurzające jest również to, że mając szósty poziom walczy się z graczami, którzy dobili do czterdziestego.

Umiejętności mają kluczowe znaczenie, a nowy gracz na dzień dobry dostaje kulkę w łeb z karabinu, który zdobędzie dopiero po tygodniu solidnego grania. Być może się czepiam, ale to jedyne zastrzeżenia jakie mam do Black Ops. Start jest ciężki, ale gra nagradza cierpliwych na dziesiątki sposobów. Gracz awansuje na wyższe poziomy doświadczenia, odblokowują się emblematy, pojawia się opcja tworzenia własnych klas, wykonywania kontraktów i zaliczania wyzwań. W opcjach można spędzić długie godziny, ustawiając bronie, dodatki do nich oraz atuty własnego żołnierza. Co lepsze – zmniejszenie obrażeń od ładunków wybuchowych, szybsze przeładowanie, czy może wyciągnięcie pistoletu na chwilę przed śmiercią, by oddać ostatni, rozpaczliwy strzał? Wszystko zależy od Waszego stylu gry oraz typu rozgrywki i mapki. Możliwości są ogromne i znacznie większe niż w poprzednich częściach, choć trzeba pisać tu o ewolucji pomysłów niż zupełnie nowej jakości.



broni biologicznej na noworodkach. Cóż, historia uczy, że to i tak nic w porównaniu z okrucieństwami prawdziwych konfliktów zbrojnych. Mimo wszystko miałem wrażenie, że producent zbyt mocno gloryfikuje przemoc, starając się uczynić ją jak najbardziej atrakcyjną. I udało mu się, bo gdyby porównać grę do seksownej dziewczyny, zobaczylibyśmy femme fatale z drutem kolczastym zamiast naszyjnika z perłami i stalowymi ćwiekami udającymi eleganckie kolczyki.

FIRST PERSON SKRYPT

Jeszcze raz zapraszam na Kubę, bo początek rozgrywki nie tylko zapowiada brodzenie po kolana w papce z krwi i wnętrzności poległych nieprzyjaciół, ale przypomina też, że to skryptowane sekwencje wyniosły Modern Warfare na szczyty listy przebojów. Akcja szybko przenosi się z baru na ulicę, gdzie pojawiają się patrole żołnierzy. Tym razem darowano sobie nawet powolny samouczek – eksplozje ogłuszają mnie zanim pociągam po raz pierwszy za spust. Sekundę później – po tym, jak od moich kul pada cały oddział – czuję się już jak masowy morderca, ale nie mam czasu na refleksję, bo pakuję się już do jakiegoś samochodu, taranuję blokady i uciekam przed pościgiem. Wszystko to trwa może dwie minuty, gdzieś w locie gra przypomina mi sterowanie i od razu zaczyna się kolejna misja. Uruchamiam pauzę i zmieniam kanapę na wygodniejszy fotel, bo wiem, że za chwilę rozgrywka tak mnie wciągnie, iż zapomnę o otaczającym mnie świecie na kilka godzin. Black Ops napakowano taką dawką efektownych zagrań, że momentami czułem się jak po kilkunastu mocnych kawach popijanych napojami energetycznymi.

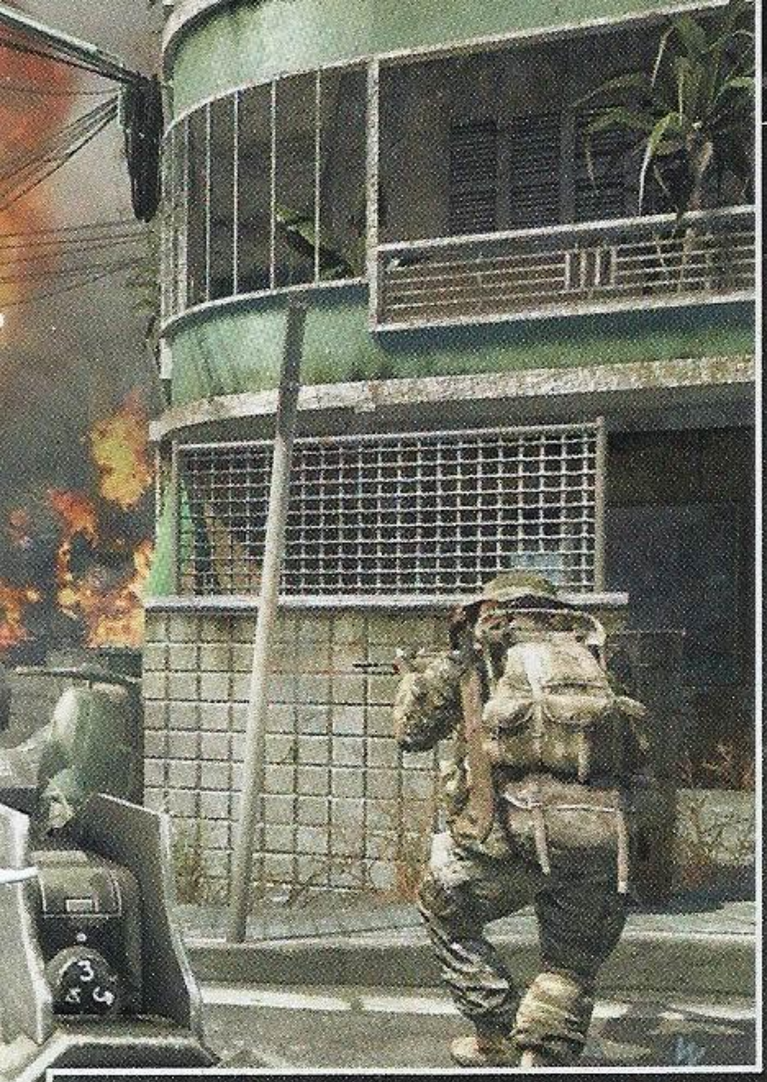
Część zagrań to powtórka z rozrywki, bo zjeżdżanie na linach, czy strzelaniny na szynach w najróżniejszych wariantach widzieliśmy już w poprzednich grach z serii. Co jednak powiecie na pilotowanie śmigłowca? Nie shooter na szynach jak w Medal of Honor, ale normalne sterowanie maszyną jak w Battlefieldzie. Ja bawiłem się doskonale, prułem z działek i odpalałem kolejne salwy rakiet. Nie gorzej

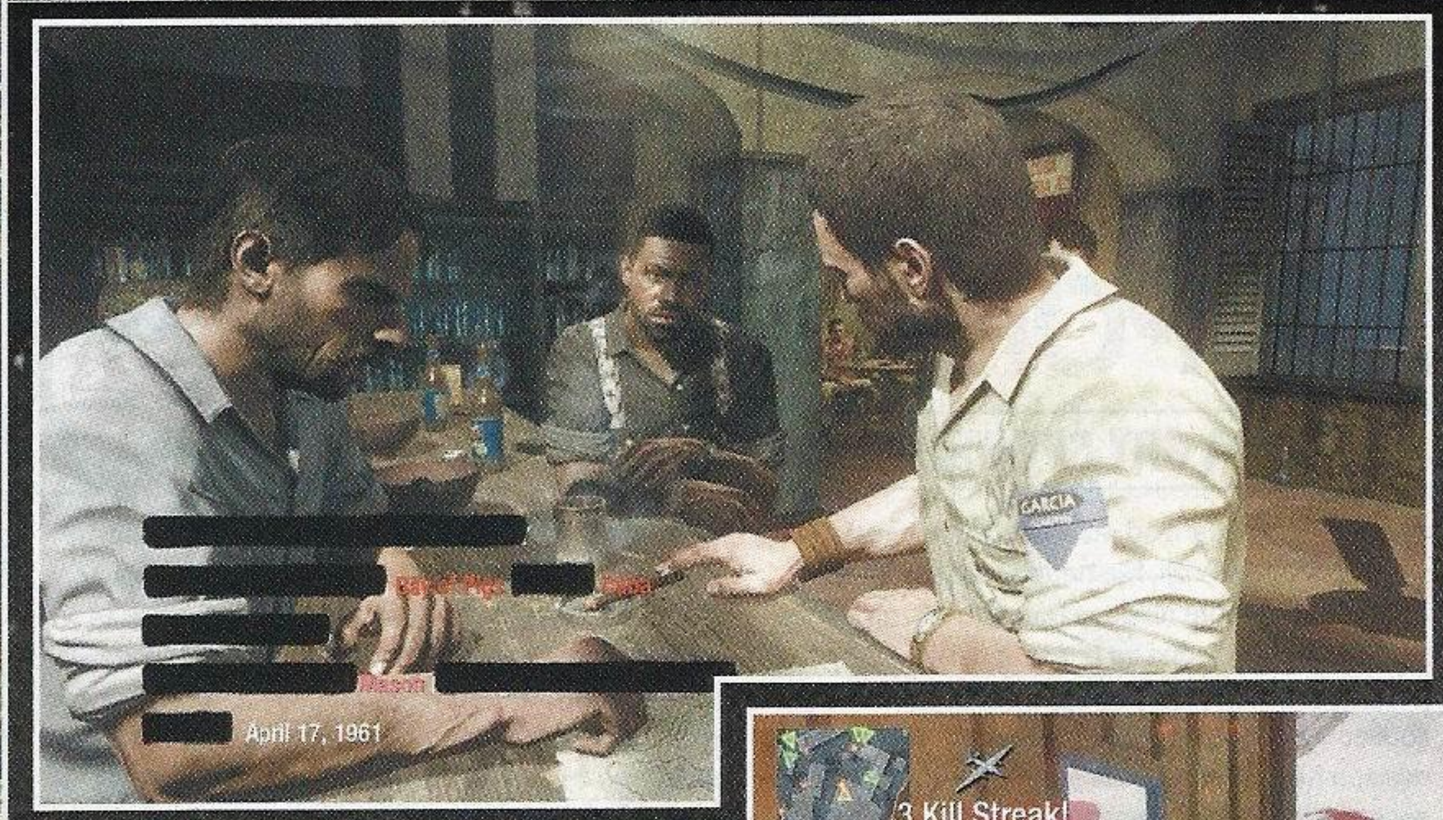
FABUŁA BLACK OPS SKUPIA SIĘ NA LOSACH MASONA, ELITARNEGO ŻOŁNIERZA, KTÓRY ZOSTAJE WYZNACZONY DO ZLIKWIDOWANIA FIDELA CASTRO

wypada ucieczka na motocyklu – tu również autorzy oddali kierownicę w ręce gracza, pozwalając wyszaleć się na rosyjskich bezdrożach. Bardzo spodobał mi się też samolot szpiegowski, z pokładu którego wydaje się rozkazy oddziałowi komandosów. To niemalże mini-RTS, w którym trzeba przeprowadzić żołnierzy do celu, ale to byłoby przecież za mało. Akcja płynnie przenosi się z samolotu na ziemię, gdzie trzeba pokierować jednym z wojaków. Szybkie przejście z podniebnej perspektywy prosto w buty komandosa wykonano bezbłędnie. Szkoda, że ta sekwencja jest bardzo krótka.

Takich akcji jest więcej, znacznie więcej, ale tak jak pisałem na początku recenzji, misje na tyłach wroga przeplatają się w Black Ops z bitwami, do których przyzwyczaiły nas pierwsze części serii. W Wietnamie poczujecie, że gracie w stare, dobre Call of Duty. W bataliach uczestniczą niemalże setki żołnierzy, a z góry skazana na klęskę obrona okopów, czy heroiczne zdobywanie wzgórza potrafią podnieść poziom adrenaliny. W tych fragmentach również nie brakuje skryptów, więc raz powali Was żołnierz, którego trzeba wykrwawić prostym QTE, a chwilę później zapakujecie się do pojazdu i grzejąc z dział ciężkiego kalibru poślecie wrogów do piachu. Najważniejsze, że w tych wszystkich atrakcjach zachowano sens

KTO MA OCHOTĘ NA MÓZG W SOSIE? Zombiaki odniosły wielki sukces w World at War, więc nikogo nie zdziwi ich powrót w kolejnej części Call of Duty. Szkoda, że dostępne są tylko dwie mapki. Spodziewajcie się płatnych DLC. Bobby Kotick musi jeść.





19SZEŚĆDZIESIĄT
Zespół Treyarch zadbał o wszelkie detale z epoki. Jak widzicie nie zabrakło cenzury, a muzyka buduje odpowiedni klimat. Pojawiają się bohaterowie historyczni, a więc Fidel Castro i John Fitzgerald Kennedy. Stroje, pojazdy, wojskowy sprzęt – wszystko ma tutaj metkę Made in 1960s. Nie przegapcie też scenki, która pojawia się po napisach końcowych...

A GDZIE KOOPERACJA? W Black Ops zabrakło Special Ops, czyli doskonałych misji z Modern Warfare, w które mogliśmy grać w kooperacji. Wielkie rozczarowanie. Czyżby kolejne DLC?

i umowny balans. Nie brakuje więc zadań, w których można lub trzeba pozostać w ukryciu, zdarzają się precyzyjne, kilkunastosekundowe wymiany ognia, albo długie, kilkuminutowe walki na większą skalę. Strzela się na ziemi, pod ziemią w powietrzu i pod wodą. Teatr wojny obejmuje Wietnam, Rosję, Kubę i Laos, więc nie można narzekać na brak różnorodności miejscówek. I tak jak już wcześniej pisałem, wszystkie działania mają sensowne uzasadnienie fabularne, czego brakowało mi w Modern Warfare 2.

SKAZY NA DIAMENCIE

Treyarch od zawsze byli uważani za solidnych rzemieślników, gdy o Infinity Ward mówiło się jak o artystach. Czas zmienić ten pogląd, bo producent udowadnia, że należy do pierwszej ligi, co nie znaczy, iż ustrzegł się błędów. Black Ops wygląda znacznie lepiej niż World at War, ale nadal nie można pisać, że to mistrzostwo świata. Oprawa jest nierówna, kilka poziomów wygląda znacznie gorzej od pozostałych. Wietnam zaskakuje bogatą, przepiękną dżunglą, ale ulice Kuby straszą pustkami. W ogóle otwarte przestrzenie nie są zbyt dopracowane, a im mniejszy poziom, tym lepiej się prezentuje. Cudowne są więc wnętrza budynków; wypełnione tonami przedmiotów rozpadających się pod gradem kul. Cieszą wszelkie eksplozje i efekty specjalne. Z misji na misję zmieniają się pory dnia i kolorystyka miejscówek, a różnorodność zadowoli największych malkontentów. Dobre są modele broni i pojazdów, a liczba przeciwników na ekranie pozytywnie zaskakuje, podobnie jak obsługa 3D i płynność animacji. Ponarzekam tylko na twarze żołnierzy, bo choć główni bohaterowie wyglądają rewelacyjnie, to standardowi chłopcy do bicia nie wygraliby konkursu piękności.

Największą wadą jak i zaletą Black Ops są skrypty. Wszystko jest dobrze, dopóki gracz nie zaliczy kulki między oczy. Powtarzanie raz ukończonych fragmentów psuje całą zabawę. Nie chodzi tylko o to, że widowiskowa akcja wygląda fachowo jedynie za pierwszym razem, ale na wierzch wychodzi masa błędów. Denerwuje respawn przeciwników, liniowość poziomów, a jeżeli przypadkiem ominie się cel numer jeden, to numer dwa i trzy są nieśmiertelne. Na jaw wychodzi też mierna inteligencja wrogów.

Kampania Black Ops to gra na raz, a jakbym mógł to wklepałbym kod na nieśmiertelność, by w pełni nacieszyć się spektaklem– Call of Duty niejako się podziwia, ciesząc się kolejnymi pomysłami na spektakularne misje. To najbardziej filmowa gra na rynku, która przejściu kampanii wystarczy Wam na długie miesiące, oferując jeden z najbardziej kompletnych trybów dla wielu graczy. Trzeba zagrać. ■■

OCENA 9.0/10

+ KAMPANIA, MULTI, SKRYPTY, MUZYKA
– PRZESADNIE BRUTALNA, BRAK KOOPERACJI

TREYARCH WYCHODZI Z CIENIA INFINITY WARD

PAN SAMOCHODZIK

W trybie dla wielu graczy najważniejsza jest sama grywalność, która nadal trzyma najwyższy poziom. Rozgrywka jest szybka, dynamiczna i nie wybacza błędów. Tutaj ginie się na setki sposobów. Od kul snajperów (quick scoping wyleciał), sprytnie podłożonych ładunków wybuchowych i bombardowań całej mapki. Trzeba uważać na helikoptery, które wzywają najskuteczniejsi gracze, a stacjonarne działka wielokrotnie pozbawiły mnie życia. Napakowane bombami, zdalnie sterowane samochodziki mogą skosić cały oddział. Liczba wariacji i pomysłów na walkę praktycznie nie ma ograniczeń, więc każdy będzie mógł walczyć na swój własny, niepowtarzalny sposób. Grać, nie umierać!

KINECT SPORTS

WSZYSTKIE KONSOLE MAJĄ GRY SPORTOWE, XBOX TEŻ MA

txt: MIELU

XBOX 360

- WYDAWCA Microsoft
- PRODUCENT Rare
- LICZBA GRACZY 1-4 (8)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

PAX: Doskonała gra na początek zabawy z Kinectem. Każdy znajdzie coś dla siebie, każdy będzie się świetnie bawił. Najlepiej w towarzystwie przyjaciół. Dyscyplin mogłoby być więcej, ale wiadomo, że powstanie kontynuacja i nie można pokazać wszystkiego. Najbardziej spodobała mi się siatkówka, w którą mógłbym grać godzinami. Gorzej gdy trzeba biegać na stadionie. Nie mam pojęcia, co robić, by dobiec na pierwszym miejscu. Zaskakująco dobra jest piłka nożna. Tylko grafika mogła być lepsza. 7/10

Powiem Wam od razu, czego nie będzie w tej recenzji. Nie będzie narzekania na Rare, które niegdyś tworzyło niezapomniane, genialne gry jedna za drugą, a dzisiaj może pochwalić się takimi osiągnięciami, jak wykreowanie xboksowych avatarów oraz recenzowanego w tym miejscu Kinect Sports. Tak już po prostu jest i nie ma sensu się nad tym rozwodzić.

Żadna premiera nowej konsoli z rewolucyjnym systemem sterowania/kontrolera ruchowego nie może obyć się bez gry sportowej, czy też żeby być dokładniejszym – zestawu minigierek z magicznym słówkiem Sports w tytule. Wii dostało Wii Sports, Move – Sports Champions, a Kinect... yyy... Kinect Sports. Najmłodszy w rodzinie wyróżnia się tym, że gracze nie muszą trzymać niczego w rękach, by się bawić, a także oferuje rozgrywkę przez usługę Xbox Live. Swoją drogą Live jest od niedawna oficjalnie dostępny w Polsce, więc nie ma obaw, że znów poczujemy się jak klienci trzeciej kategorii bez możliwości grania w sieci. Za to oczywiście Kinect Sports należy się plus, a konkurencja powinna brać z Rare przykład i również wprowadzić zabawę przez sieć do swoich gier sportowych.

IGRZYSKA CZAS ZACZĄĆ

Zacznijmy zatem, najlepiej od podstawowego trybu, w którym dostępnych jest sześć dyscyplin. Najbardziej zaintrygowała mnie piłka nożna, bo o ile podania, strzały, a także parady bramkarskie potrafiłem sobie wyobrazić, tak za Chiny Ludowe nie mogłem wymyślić, jak niby miałbym poruszać się po boisku. Gra udzieliła jakże dosadnej odpowiedzi: nie można się poruszać. Zawodnicy – w tej roli odświeżone avatary – sami się przesuwają, a gracz może tylko wybrać do kogo chce zagrać piłę. Pół biedy gdy podaje się ze środka pola, bo wtedy zawsze są do wyboru trzej partnerzy. Gorzej, kiedy zagra się do skrzydłowego w róg boiska – z takiej pozycji najczęściej chce on strzelać. Niby można postarać się obrócić i ustawić tak, by spróbować podania na środek pola karnego, ale trwa to zadziwiająco długo, więc przeciwnik zawsze zdąży podbiec i wykonać wślizg.

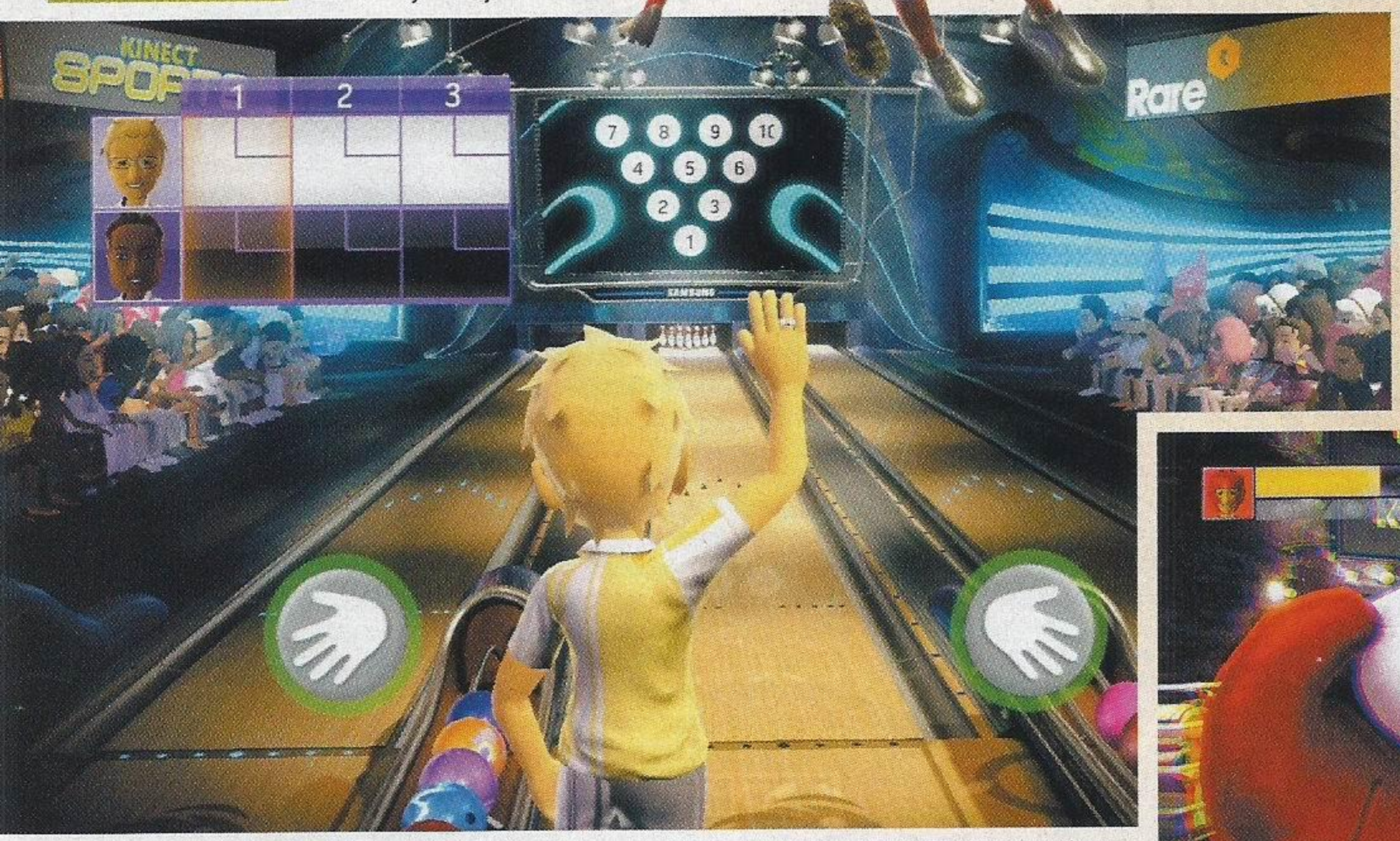
Nie warto machać nogą za mocno, bo przesadzenie z siłą to pewne wykopanie gały w trybuny. Zupełnie jak w Pro Evo. Nie warto też próbować leciutkich, technicznych strzałów, bo Kinect po prostu nie ogarnia finezji à la Ronaldinho. Natomiast w obronie rola gracza sprowadza się do przesuwania się w bok, by zagrodzić drogę przeciwnikowi. Skąd wiadomo, w którym kierunku się ruszyć? Wyświetla się strzałka – na najłatwiejszym poziomie trudności można leniwie zrobić krok, a na najwyższym trzeba mieć refleks Neo z Matrixa (bardzo cenna byłaby umiejętność odpalania bullet-time w rzeczywistości). A skoro konsola potrafi tak szybko wymienić podania, równie mocno i szybko strzela, więc gładko mnie ograła 5:0. Dla poprawy humoru włączyłem poziom dla nowicjuszy i tym razem to ja wpakowałem kulę pięć razy do siatki.

MOVE ON UP

Zdziwiłem się słysząc fragmenty piosenek włączające się w powtórkach – dotyczy to replayów w każdej dyscyplinie, nie tylko piłce nożnej. Żeby to była jakaś „Samba de Janeiro", czy coś innego kojarzącego się ze świętowaniem, to bym zrozumiał, ale... „Move On Up" Curtisa Mayfielda? Nawet nie próbuję odgadnąć, co siedzi w głowach pracowników Rare. Ucieszyła mnie natomiast reakcja wirtualnego tłumu zasiadającego na stadionie podczas turnieju lekkoatletycznego. Naśladując moje ruchy, mój avatar podniósł wysoko obie ręce, a z głośników huknął ryk kibiców i oklaski. Aż zacząłem zazdrościć sportowcom, którzy doświadczają czegoś takiego na żywo. Brakowało tylko, by skandowali moje imię. Z drugiej strony strasznie głupio mi było tak zabawiać tłum, gdy zajmowałem ostatnie miejsce po pierwszej konkurencji, czyli sprincie.

Przyznaję, nie ogarnąłem jak biegać. Próbowałem szybko przebierać nogami – nie udało się. Wysoko podnosiłem kolana – totalna porażka. Pogodziłem się z myślą, że ja, stukilogramowy słoń, jednak sprinterem nie zostanę. Za to całkiem nieźle szło mi w skoku w dal, choć bardzo łatwo spalić, bo ciężko wyczuć, w którym momencie przestać biec w miejscu i podskoczyć, by się wybić. Podobne problemy sprawił mi rzut oszczepem i zacząłem podejrzewać, że konkurencje, w których najpierw przebiera się nogami, a później trzeba płynnie przejść do innego ruchu, zwyczajnie nie sprawdzają się w przypadku gier i kontrolerów ruchowych ogólnie, nie tylko Kiencta.

Co innego takie, w których trzeba zrobić jeden

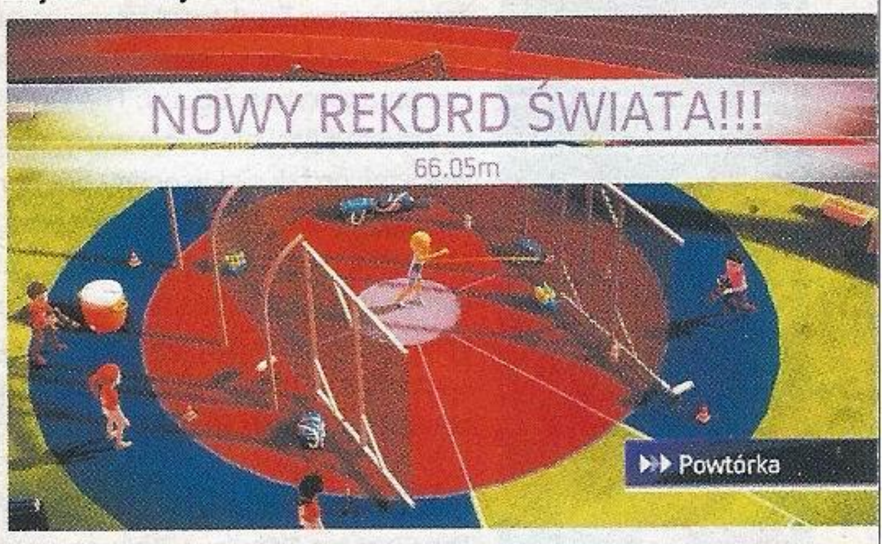


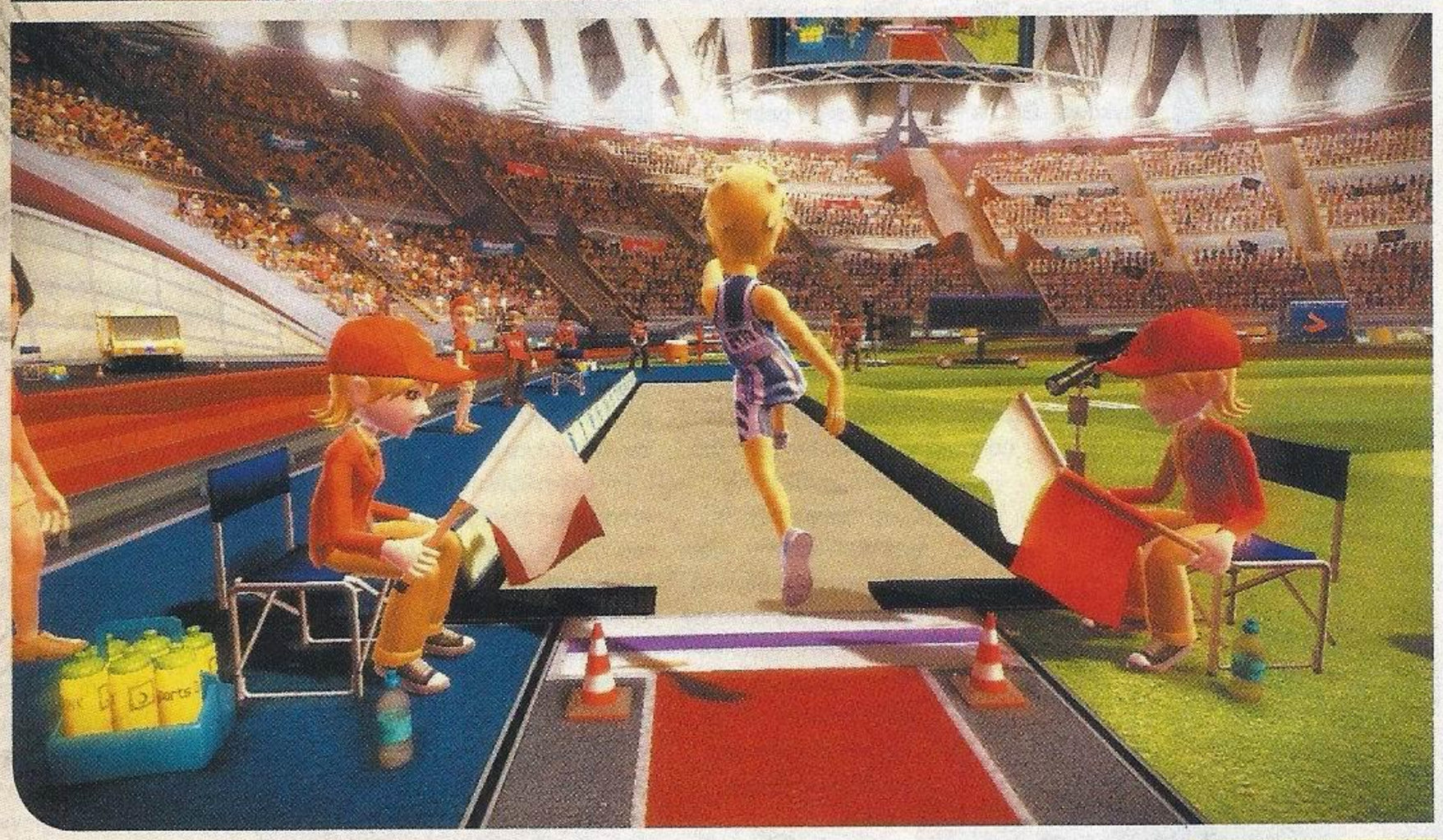
KRĘGLE RZĄDZĄ Nie ma to jak prawdziwy bowling, ale rzucanie wirtualną kulą też jest niezłe. Choć na początku może sprawiać problemy fakt, że nie mamy niczego w ręku. Świetna gra na spotkanie z kumplem przy piwku i konsoli.

PARTY TIME Nie kłamcie, że nie odpalicie Kinect Sports na imprezie. KAŻDY chciałby się przylansować TAKĄ kamerą, kupioną za TAKĄ kasę. Tryb imprezowy jest świetnym dodatkiem, konkurencja powinna skopiować ten pomysł.

UWAGA NA PALCE I GŁOWĘ Grając w siatkówkę, łatwo się zapomnieć, wyskoczyć z uniesionymi rękoma i zaliczyć youtubowy „Kinect Fail", czyli lekką kontuzję po uderzeniu w sufit. Uważajcie też na żyrandole.

PODZIELONY EKRAN Niektóre konkurencje rozgrywa się na podzielonym ekranie, w innych gracze biorą udział na zmianę. Jest też opcja gry przez sieć poprzez Live'a. Tego nam zabrakło w Sports Champions. Brawo Rare.





łatwy ruch – machnąć ręką lub nogą. Z przyjemnością wielokrotnie rzucałem dyskiem, próbując pobić własny rekord świata. Wciągnęło mnie to, bo w takiej konkurencji łatwo zrozumieć dlaczego popełnia się błędy i poprawić technikę. Tak samo jest z kręglami. Sterowanie jest niesamowicie dokładne i bardzo naturalne, z łatwością podkręcałem kulę i rzucałem mniej więcej tak, jak chciałem – mniej więcej, bo w realu nie jestem mistrzem tej dyscypliny i nie oczekiwałem, że zostanę nim w grze. Choć przyznam, że zabolało, gdy udało mi się uzyskać trzy strike'i z rzędu i miałem kilka spare'ów, a i tak przegrałem pojedynek z konsolą. Na poziomie trudności „zawodowiec" popełniła tylko jeden błąd! Chyba nie chcę wiedzieć, co zrobiłby ze mną „mistrz".

JEST IMPREZKA

Zawiódł mnie boks. Choć zadawałem przeciwnikowi dziesiątki ciosów, on i tak odpowiadał jednym, który zabierał mi jedną trzecią energii. Na easy byłoby na pewno łatwiej, ale wychodzi na to, że trzeba panicznie zasłaniać się przed każdym ciosem. O atakach na korpus lepiej zapomnieć, bo łatwo zarobić w głowę. Siatkówka plażowa jest taka sama jak w Sports Championship, czyli ludki same poruszają się po piachu, a gracz odbiera zagrywkę, wystawia, serwuje albo ścina. I spoko, przyjemnie się gra. Ping-pong zaskoczył mnie najbardziej i za to nagradzam go ramką.

Z lekkoatletyką podzieloną na kilka konkurencji wychodzi ich w sumie dziesięć – więcej niż w grze na PS3. Do tego dochodzą minigry – dwiema paletkami trzeba odbijać nadlatujące coraz szybciej piłki pingpongowe; należy nie dać się trafić piłką siatkową, robiąc uniki; strzela się karne do tarcz znajdujących się w bramce, ale bramkarz stara się bronić, więc trzeba celnie kopać i jednocześnie go zmylić. Niektóre minigry są lepsze, inne gorsze, ale dzięki nim trudniej znudzić się całym zestawem.

Wisienką na torcie jest tryb imprezowy, w którym biorą udział gracze podzieleni na drużyny. Co konkurencję deleguje się innego reprezentanta, więc bawią się wszyscy. Mogą być dwie, trzy, lub cztery drużyny – ostatnia opcja jest dobra na imprezę urodzinową młodszego rodzeństwa, starsi gracze raczej zostaną przy dwóch teamach. Doskonałym patentem jest to, że nie trzeba co chwila zmieniać konkurencji ręcznie, gra bierze to zadanie na siebie, dzięki czemu nie traci się czasu na dyskusje, którą dyscyplinę wybrać.

Jeśli miałbym coś poprawić, to przyspieszyłbym doczytywanie danych i wymienił soundtrack, a także dodał Bocce, przy której w Sports Champions spędziłem zdecydowanie najwięcej czasu. Przydałby się polski komentator, ale w sumie wystarczy, że wszystkie opcje i menusy są porządnie zlokalizowane. Ogółem to najlepsza sportówka na Kinecta i druga najlepsza gra, tuż obok Dance Central. ■■

ŻADNA PREMIERA NOWEJ KONSOLI Z REWOLUCYJNYM SYSTEMEM STEROWANIA/KONTROLERA RUCHOWEGO NIE MOŻE OBYĆ SIĘ BEZ GRY SPORTOWEJ

OCENA 8.0/10

+ PARTY MODE, PING-PONG, KRĘGLE, ONLINE
– BOKS, HARD JEST BARDZO HARD, ZŁE DOBRANE PIOSENKI
GODNY RYWAL WII SPORTS I SPORTS CHAMPIONS

Ping-pong passing

Powiem wprost – zagrałem w pingla, by zobaczyć laga, czyli opóźnienie reakcji avatara na moje ruchy. W Sports Champions jest właściwie niewyczuwalny, a konsola świetnie oddaje ułożenie kontrolera w dłoni. A jak jest w Kinect Sports? Z ogromnym zdziwieniem stwierdzam, że sterowanie jest świetne, nie wiem co to za magia, ale bardzo rzadko ludek nie nadążał za moimi ruchami. Mało tego – świetnie ścinał, zagrywał top-spiny, serwował tak jak chciałem. Podczas zabawy na split-screenie zdarzały się wpadki, ale ogólnie jest aż za dobrze.

FIGHTERS UNCAGED

MOVE WYGRAŁ PIERWSZY POJEDYNEK NAPARZANEK NA KONTROLERY RUCHU

txt: MIELU

XBOX 360

- WYDAWCA Ubisoft
- PRODUCENT AMAStudios
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA ■■■□□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■□□□□□□□□
DESIGN ■■■□□□□□□□

GULASH: Przez pierwsze 10 minut jest nawet zabawnie. Potem czar pryska; próbowałem sobie wmówić, że to fajna gra, bo trzeba się poruszać, ale jest strasznie szkaradna, a rozpoznawanie ruchu tak ograniczone, że zwyczajnie szkoda czasu. Ciekawe, czy będzie sequel.
2/10

Nie zwykłem wypowiadać się na temat recenzentów gier, ale jak pomyślę, że największe światowe portale internetowe oceniły The Fight równie nisko co Fighters Uncaged (czyli na poziomie 3-5 oczek), to tracę wiarę w rzetelność dziennikarzy. Trzeba wstydu nie mieć, by stawiać na równi fajną grę dla facetów, I nędznego crapa. Zgoda, The Fight potrafi być frustrujący i ma swoje wady, ale bądźmy poważni, na tak niskie oceny gra Sony nie zasługuje. Natomiast Fighters Uncaged nie zasługuje nawet na to, by ją włączyć. Ubisoft kontynuuje niechlubną tradycję wydawania miernych tytułów startowych – Wii dostało na premierę Red Steel, a Kinect jeszcze gorsze FU. No właśnie, FFFUUUU.

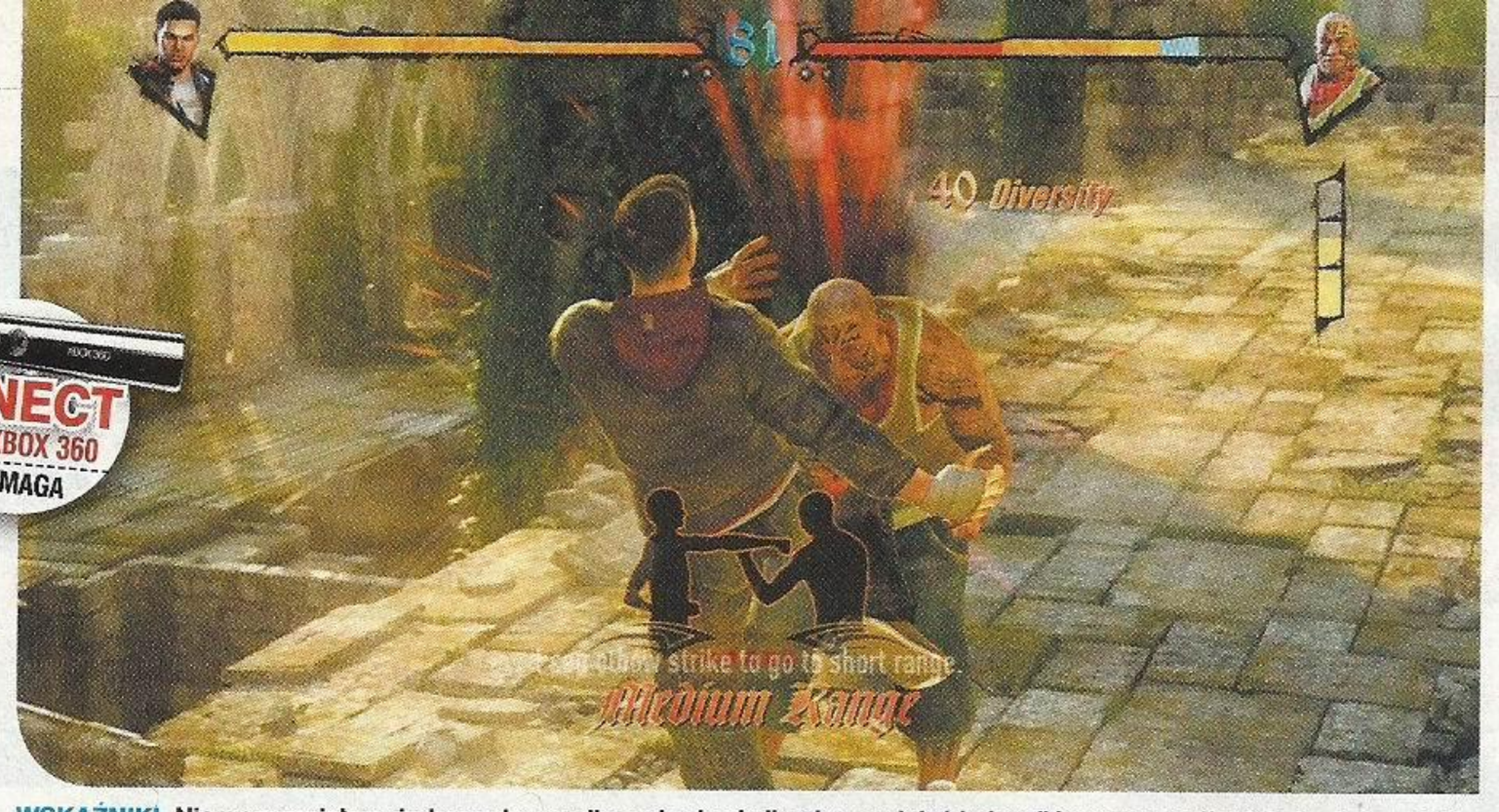
NIKT NIC NIE WIE

The Fight ma Dany'ego Trejo grającego trenera oraz Mirosława „Gruchę" Zbrojewicza podkładającego mu głos w polskiej wersji językowej. Gry na Kinecta nie są w pełni polonizowane, więc tutaj postacie mówią po angielsku. Niby FU jest dla starszych graczy, więc nie powinien być to problem, ale uważam, że kinectowe popierdółki powinny być zdubbingowane – wersje kinowe pozostawmy dla gier core'owych.

W The Fight podobało mi się, że zaczynałem karierę stritfajtera od zera, wylewałem litry potu trenując na gruszce, worku lub sparując z parterem, odblokowywałem nowe ciosy. To były walki uliczne, więc nikt nie bronił używać kastetów, czy obwiązywać dłoni łańcuchem, choć większy szacun zdobywałem walcząc czysto. Mogłem też obstawiać swoje walki.

W Fighers Uncaged bohaterem jest... Nie wiadomo, bo gra tego nie mówi. Ów młody człowiek staje do walki z.... Też nie wiadomo z kim. To jakieś oprychy, ale co mają do bohatera – pozostaje zagadką. Niby można zajrzeć do instrukcji, by dowiedzieć się wszystkiego, ale takie informacje powinny być w grze. Prawdziwy HaCe nigdy ni zagląda do instrukcji, o.

KOGO BIJĘ, KOGO ZŁOSZCZĘ Przeciwnicy urwali się z jakiejś bajki, poważnie ich traktować nie można. Kim jest bohater i czemu ich bije? Nie wiadomo.



WSKAŹNIKI Nie wspomniałem, że baaardzo rzadko pojawia się ikonka „podnieś kolano" i w ten sposób blokuje się kopniaki. Jest też wskaźnik opanowania rywala, im niższy, tym bardziej się chłopak stresuje i łatwiej go trafić.

Przeciwników na początku jest tylko sześciu w tym jakiś Maorys, który urwał się z meczu rugby, chudzielec skrywający twarz za chustą i skośnooki głupek. Innych trzeba odblokować, ale nie da się tego zrobić po prostu pokonując podstawową szóstkę. Możecie wyobrazić sobie moją minę, gdy pokonałem ich i nic się nie stało, nikt nowy się nie odblokował. Otóż w tych walkach należy zdobyć określoną liczbę punktów – bez wchodzenia w szczegóły, trzeba jak najmniej oberwać i jak najszybciej pokonać rywala. Jeśli zebrało się za mało punktów, należy walki powtórzyć i poprawić swój wynik, o czym gra oczywiście nie powiadamia. Tak trudno się domyślić?

GAPIENIE SIĘ W IKONKI

Z przyjemnością pokonałbym wszystkich nawet i pięć razy, gdyby system walki był lepszy. Albo inaczej – gdybym naprawdę się przy tym zmęczył. FU nie służy wylewaniu wiader potu, jak The Fight, którego musiałem dawkować w półgodzinnych porcjach, bo na dłuższe granie brakowało sił. Tutaj wcale nie trzeba wkładać energii w ciosy. Eksperymentowałem jak bardzo mogę udawać, że uderzam i kopię – bo tu można też kopać. Wyszło mi, że energiczniej macham, jak próbuję odgonić natrętną muchę.

W tej grze nie chodzi o zadanie celnego, mocnego ciosu. Najważniejszy jest dystans, jaki dzieli bohatera od przeciwnika, czego dowodem jest wyświetlana cały czas na ekranie informacja o tym, jak daleko rywal stoi. Jeśli jest blisko, należy bić rękoma i kolanami. Takie ataki delikatnie go odpychają i to już dobra okazja na proste kopnięcie lub low-kicka. A gdy jeszcze bardziej się oddali, ciosy rękoma tracą sens, ale za to można kopać w głowę, robić obrotówki i próbować technik specjalnych.

Efekt jest taki, że patrzy się na informacje o dystansie i reaguje podnosząc lekko nogę albo machając ręką. Ot, cała filozofia grania. A ja bym chciał robić uniki, schodzić na boki, blokować a nawet strącać ciosy, skracać dystans szybkim slidem, i przede wszystkim samemu szukać sposobu na pokonanie rywala. Z walką ta gra nie ma nic wspólnego.

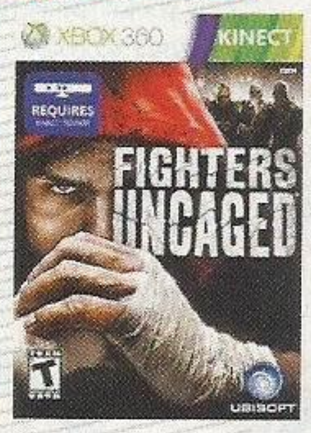
Lag potrafi być dokuczliwy, gdy próbuje się zrobić szybką kombinację rękoma i nogami. Ogólnie jednak nie przeszkadzał mi w pokonywaniu wrogów. Natomiast w multi... Ups, nie ma multi. To nic, że Kinect z łatwością ogarnia ruchy dwóch osób. W sumie nie wiem jak miałby taki tryb wyglądać, skoro nie liczy się jak kto walczy, tylko gdzie stoi. Brrr, srogi gniot. ■■

OCENA 3.0/10

+ NIE MA PLUSÓW, TAK JAK NIE MA „GRUCHY", MULTI I FABUŁY
– ŻE NIBY TU SIĘ WALCZY? AEROBIK BARDZIEJ MĘCZY

FINISH THE FIGHT? NIE TYM RAZEM

Lepiej nie widzieć



Nie ma to jak walki uliczne w dzień w parku, bez udziału choćby jednego gapia. Kogo obchodzi dwóch nawalających się typków. Oczywiście fair, na piąchy i kopy, bez noży, sztachet i kastetów. Kamera pokazuje akcję pod kątem, trochę z boku – nie ma problemu, bo nie chodzi o to, by widzieć co robi przeciwnik, tylko wiedzieć, jak daleko się on znajduje. Komedia, dawno się tak nie uśmiałem. A do łez doprowadziły mnie przemyślenia bohatera po wyłapaniu ciosu. Ze stoickim spokojem aktor wypowiada jakże inteligentną kwestię: „Mogłem zablokować ten cios". No jacha stary, ty to masz łeb.

UWAGA, EKSHIBICJONIŚCI Ciekawe, ile osób pod wpływem „dobrego nastroju" wyśle swoje filmiki do sieci. Kac może być jeszcze boleśniejszy.

NAKŁADA SIĘ JAK NA KANAPKĘ Sylwetki tańczącej pary (lub jednej osoby, zależy od liczby podłączonych różdżek) zasłaniają spory kawałek teledysku. To koniec klarownego i oszczędnego desingu, z którego słynął SingStar. Na szczęście można się przyzwyczaić.

SINGSTAR + DANCE

PLAYSTATION MOVE WYKORZYSTUJE

ZATAŃCZ Z GWIAZDAMI: SEZON PIERWSZY

txt: GONZO

PLAYSTATION 3

- WYDAWCA Sony
- PRODUCENT Sony
- LICZBA GRACZY 1-4
- PpremiERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Twórcy SingStara obejrzeli sobie niekwestionowanego czarnego konia pod względem sprzedaży w Europie, czyli nieprawdopodobnie popularne Just Dance na Wii i zapragnęli wkomponować jakoś obsługę Move do gotowej gry – czyli SingStara właśnie. Moim zdaniem z nierównym skutkiem; ten temat wymaga bardziej kompleksowego podejścia. Co mi się podoba? To, że można tu śpiewać, tańczyć, albo śpiewać i tańczyć. Dla każdego coś miłego. 6/10

To powinien być tytuł startowy Move'a, choć i tak dobrze, że Sony wyrobiło się na długo przed Gwiazdką. Nowe kontrolery potrzebne są, by tańczyć przed telewizorem – to największa zmiana w SingStarze od wielu lat. Taniec jest tylko dodatkiem do klasycznego karaoke, więc jeśli chcecie tylko pośpiewać i podoba Wam się lista przebojów SingStar Dance, możecie dalej nie czytać recenzji, bo skupię się właśnie na nowym elemencie, czyli wyginaniu się przed ekranem. Jak na pierwszą próbę jest nieźle, ale Sony wciąż ma nad czym pracować.

KULKA W PĘPKU

Zastanawiam się, czy nie zmienić naszego oznaczenia „wymaga PS Move" na „wymaga kalibracji PS Move przy każdym uruchomieniu", bo nie doczekamy się zmiany tego stanu rzeczy przy obecnym sprzęcie. Kontroler zwyczajnie tak działa, a w tym wypadku jest to najbardziej odczuwalne. Mikrofony podłącza się i od razu można śpiewać, natomiast przed tańcem trzeba dobrze wycelować kamerkę, upewnić się, że jest odpowiednio dużo miejsca przed telewizorem i wykonać kilka idiotycznych póz, umieszczając różdżkę na różnych wysokościach ciała. Cóż, imprezowicze pragnący zabawy „na już" nie będą zachwyceni. Plusem tego rozwiązania jest możliwość jednoczesnej zabawy dla 4 osób, bo nie ma mocnych na równoczesne śpiewanie i tańczenie – chyba, że ktoś chce zamienić domówkę w powtórkę „Ev'ry Night" Mandaryny na żywo. Do wygibasów wystarczy jeden kontroler, więc można bezczelnie oszukiwać i wymachiwać odpowiednio tylko ręką. Sprawdziłem w towarzystwie i zdecydowanie nie polecam, ostracyzm jest jeszcze większy, niż w przypadku nucenia piosenek zamiast śpiewania. A poza tym to przecież bez sensu.

COPY THAT

Jedyną widoczną zmianą jest sylwetka tancerza pojawiająca się z jednej strony ekranu. Nie powielamy ruchów z teledysku, choć postarano się, aby dodane układy w miarę przypominały sposób, w jaki ruszają się wykonawcy. Muszę przyznać, że nasze wzory do naśladowania radzą sobie bardzo dobrze – aż zacząłem się zastanawiać, jak u licha osoba nie trenująca tańca miałaby powtórzyć ich ruchy.

Przed rozpoczęciem zabawy warto zwolnić trochę miejsca przed telewizorem, bo układy nierzadko wymagają przemieszczania się o kilka kroków, co przy dwóch osobach tańczących zazwyczaj wymaga małego przemeblowania salonu. Figur, jakie trzeba powtarzać, nie powstydziłby żaden choreograf, bez problemu można je potem wykorzystać w klubach. Ruchy rąk, bioder i głowy tworzą płynną całość, którą niestety ciężko powtórzyć laikowi. Łatwych układów jest zaledwie parę, reszta przeznaczona jest dla zawodowców. Brakowało mi tylko stawania na głowie i robienia salt.

Fakt, że w telewizorze wszystko wygląda efektownie, ale brak jakiegokolwiek treningu to olbrzymia skucha. Za pierwszym razem nie ma szans na płynny taniec, przy dziesiątym śmiechy znajomych powoli cichną, ale i tak jeszcze daleka droga do opanowania jednej piosenki. Jednej, a przecież na płycie jest ich kilkadziesiąt. W rogu ekranu gra usłużnie pokazuje podgląd z kamery, zapewniając niezaangażowanemu towarzystwu niezłą rozrywkę. Już nagrywanie siebie przy śpiewaniu było jak coming-out, ale dopiero zobaczenie własnych prób powtórzenia skomplikowanych układów (i zaciętych bądź przejętych min, komedia...) sprawia, że nasze myśli „o, teraz chyba się udało" znikają na zawsze.

NA LODZIE

Singstar Dance nie jest już tytułem przystępnym od samego początku. Tańczenie wymaga treningu i refleksu, a obu tych cech raczej nie znajduje się na domówkach. Karaoke jest w tym względzie raczej nie do przebicia. Jednak cokolwiek byśmy mówili o roztańczonych teleturniejach, sprawiły one, że więcej Polaków ruszyło w tany licząc na znalezienie na parkiecie swojego Hakiela. Z tego powodu raczej nie ma problemu, aby namówić żeńską część towarzystwa do tańca, nawet z tak dwuznacznym kontrolerem w dłoni. A może przede wszystkim dlatego? Jeśli ktoś kiedyś ćwiczył, będzie miał w Singstar Dance zdecydowanie łatwiej, kondycja jest tutaj punktowana jeszcze wyżej niż nieskalane płuca przy śpiewie. ■■

OCENA 7.1/10

+ TRZEBA NAUCZYĆ SIĘ TAŃCZYĆ, ŚWIETNA SETLISTA
– BRAK TRENINGU, NIEPRZYSTĘPNE UKŁADY TANECZNE

ZAWÓD: TANCERZ

Lista przebojów

Ciężko tym razem znaleźć dwie podobne piosenki, a w dodatku większość z nich to znane przeboje. Szczególne kudosy za hymn nowego kontrolera, czyli „I Like To Move It" aka Wyginam Śmiało Ciało, bo sprawdza się doskonale. Znajdzie się coś dla fanów Lady Gagi, Ricky'ego Martina, Outkast, Gwen Stefani, jest także nieśmiertelne „I Will Survive" Glorii Gaynor. MC Hammer powywija portkami, a Michael z Jackson 5 pokaże, że białe jest białe, a czarne jest czarne. Brak polskich kawałków nie boli.

MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

txt: GONZO

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA NamcoBandai
- PRODUCENT GameRep.
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■■□

MIELU: Developerów można podzielić na artystów i rzemieślników. Artyści robią The Last Guardian, przy zwiastunach którego trudno się nie wzruszyć. Rzemieślnicy tworzą Majina, wyciskającego łzy brzydotą, nudnymi poziomami, backtrackingiem i debilną SI. 4/10

NA DALEKIM WSCHODZIE BEZ ZMIAN

Nic nowego dla nas bez nas – tak mogą pomyśleć zachodni developerzy patrząc na dokonania swoich japońskich kolegów. Nie godzę się na rynek gier video, w którym Japonia usilnie walczy o miano kraju, który nie umie już robić gier konsolowych. Niestety nieliczne wyjątki wydają się potwierdzać ten trend, a dopóki będziemy raczeni równie rozlazłą melasą kodu, jak w przypadku Majina, to postrzeganie ojczyzny konsol będzie jeszcze gorsze.

Jeszcze tydzień temu definicją nudy i beznadziei były dla mnie imprezy rodzinne, które osiągają szczyt „grywalności" w momencie nakładania tortu. Twór Game Republic nie oferuje nam żadnego deseru, to twarda, survivalowa przeprawa przez kiepskie sterowanie, ohydną oprawę i Kilimandżaro niespełnionych obietnic. Najgorsze w tym wszystkim jest trwanie Japończyków przy swoim i ślepota na ułomności programistów. Daisuke Uchiyama, jeden z producentów Majina, powiedział niedawno, że w wykreowanym przez nich świecie gracze chcieliby zamieszkać. Owszem, gdyby mieli postępującą jaskrę i zaćmę.

W JĘZYKU BEZOKOLICZNIKÓW

Uchiyama dodał także, że nie ma sensu porównywać Majina z The Last Guardian, bo gry przedstawiają sobą coś zupełnie innego. Akurat pod tym stwierdzeniem podpisuję się kaligrafując obiema rękami i obiecuję, że nie znajdziecie dalej w recenzji podobnych nawiązań. Gra Team ICO ma wszelkie predyspozycje do zostania arcydziełem i źle się czuję nawet umieszczając jej tytuł w jednym zdaniu z Majinem. Najsmutniejszy w tym wszystkim jest fakt, że aż do czasu położenia na niej łap, gra spod szyldu Namco Bandai zapowiadała się nieźle, ale tylko z jednego powodu. Intrygującej historii, nietypowego settingu i nietypowej, intrygującej pary bohaterów.

Otwarcie nie należy do przełomowych – pewne królestwo od setek lat znajduje się we władaniu sił ciemności, a gracze wcielają się w młodego bohatera, który jeszcze o tym nie wie, ale jako jedyny ma szansę zmienić ten stan rzeczy. Dość szybko jednak docieramy do uwięzionego Majina, wielkoluda przypominającego niedźwiedzia z ogromnymi rogami. Jak się po chwili okazuje nasz przyszły towarzysz podróży został pozbawiony swoich mocy, ale zmienia temat mówiąc, że jest głodny. „Me hungry. Must eat" – kwestia początkowo wyglądała na lenistwo scenarzysty, ale Majin taki po prostu jest. To prostoduszny stwór przesiąknięty dobrem, o zdolnościach umysłowych i fizjonomii Carlosa Téveza. Jednak tak, jak słynny piłkarz umie bezbłędnie czytać ruchy przeciwników na boisku, Majin jest zabójczo skuteczny w walce wręcz i bez niego bohater nie zaszedłby dalej, niż za najbliższy zaułek. O stojących tam na ogół bejach już nie wspomnę.

NA KACU TEŻ SIĘ NIE PAMIĘTA

Naszym zadaniem jest przywrócenie mocy Majinowi i pokonanie czterech złych generałów i króla mroku. Oraz uwolnienie księżniczki. Co w tym takiego frapującego? Jak się okazuje w trakcie gry Majin rozpoznaje w głównym bohaterze niejakiego Tepeu, z którym przed laty stawiał czoła złu. Na wyglądzie podobieństwa się nie kończą, bo Tepeu jako jeden z nielicznych ludzi rozumie mowę tytułowego stwora, a także potrafi porozumiewać się ze zwierzętami. Przez całą grę odkrywamy cechy wspólne bohatera i dawnego partnera Majina, choć trzeba się nieźle naszukać, by poznać całą historię. Kluczowe filmiki i tak się odpalą, ale autorzy złośliwie poukrywali na poziomach żółte kule z bardziej szczegółowymi informacjami. Jednak to nie historia Tepeu i Majina kazała mi dobrnąć do końca. Od momentu spotkania pierwszego z szefów, byłem nimi szczerze zaciekawiony. To ludzie zaklęci w skorupie mroku, którzy po jej pęknięciu pokazują swoje pierwotne oblicza. Inspiracja Beauty and the Beast Corps z czwartego Metal Geara nie była trudna do odcyfrowania, ale Game Republic udało się wykreować klimatycznych, niejednoznacznych szefów. Szkoda, że to wszystko, na co było stać to studio.

CICHCEM GO Nikt w Game Republic nie zadał sobie trudu, by urozmaicić elementy skradankowe. Wystarczy przytrzymać spust, podejść do przeciwnika i pokonać go jednym przyciskiem.

ZAMACH W SENSIE WYMACH Majin potrzebuje kilku sekund, aby wyprowadzić cios lub użyć mocy. Nieciekawie się robi, kiedy wrogowie notorycznie przerywają mu w połowie animacji.

KOLEJKA W MIĘSNYM Zło widocznie ma jakieś zasady, bo przeciwnicy czekają grzecznie w kolejce do oddania ciosu. Przed każdym da się łatwo uciec, animacja wyprowadzania ataku trwa dobę.

MODNIŚ Z CIEBIE Tepeu zdobywa po drodze nowe ciuchy, ale w każdym zestawie wygląda jak perski kloszard po tygodniu koczowania pod monopolowym.

OPRAWA JAK POGODA ZA OKNEM

Królestwo nie zachwyca krajobrazami i nie kupuję argumentu, że jest skażone mrokiem. Miejscówki są puste, zgrzebnie ociosane, jakby pochodziły z gry z początków poprzedniej generacji. Co z tego, że pustynia przechodzi w łąki, a ośnieżone tereny w okolice wulkanu, skoro całość wygląda obrzydliwie? W projektach pradawnych budowli nie ma za grosz oryginalności, tekstury tylko miejscami nie wywołują odrazy, a tearing i wyskakujące przed nosem krzaczki dopełniają obrazu beznadziei. W dodatku gra wymusza na nas wracanie do już odwiedzonych miejsc, teleporty tylko połowicznie rozwiązują problem, bo i tak kawał drogi trzeba przemaszerować z powrotem po własnych śladach. Kamera nie ułatwia sprawy i kadruje wszystko co nieistotne, przypominając nam, że powinniśmy ciągle korzystać z prawego analoga i ręcznie ją ustawiać. Nie lepiej jest z animacją postaci, szczególnie Tepeu i nie dziwię się autorom, że to jedyny człowiek, jakiego obserwujemy w ciągu całej gry. Jego ruchy są śmiesznie sztywne, jak na platformówkę powolne i niedokładne. Większość animacji powtarza się w tempie czarnych serii polskiej reprezentacji piłkarskiej, co chwila zdarzają się przeniki i dziwne przeskakiwanie postaci w styczności z półką skalną. Za to nieźle wypadli przeciwnicy, którzy przelewają się jakby składali się z rozczesanej ropy z Zatoki Meksykańskiej, a po śmierci rozchlapują się na pewnej powierzchni. Najwięcej czasu poświęcono Majinowi – jego ruchy epatują siłą, a z każdą znalezioną mocą jest także jeszcze bardziej efektowny. Szkoda tylko, że nie poszedł za tym rozwój inteligencji, bo nasz duży kumpel szybko się gubi i trzeba go ręcznie prowadzić za różki. To znaczy rączkę.

KRÓL POPIEL I TAJEMNICZA KRÓLOWA

Rozgrywka dość klarownie została podzielona między walki i rozwiązywanie tak zwanych zagadek. Tak zwanych, bo polegają jedynie na przestawianiu dźwigni, a jedyne, co musimy zrobić to znaleźć drogę do wajchy. Brzmi banalnie, ale takie nie jest – autorzy postanowili możliwie najmocniej zagmatwać to zadanie i często zdarza się, że próbujemy kilkanaście minut znaleźć rozwiązanie, a po czasie okazuje się, że akurat ten fragment da się przejść później, gdy Majin zdobędzie odpowiednią moc. Gra nijak tego nie sygnalizuje, nie oznacza też na mapie zagadek, które zostawiliśmy na inną okazję, więc później trzeba się ich nieźle naszukać. Jest to wyjątkowo upierdliwe, bo wrogowie powstają z martwych za każdym razem, kiedy przejdziemy kilka kroków, więc backtracking oprócz chodzenia po swoich śladach oznacza powtarzanie wielu walk. Można w ten sposób banalnie nabić sobie doświadczenie, a tym samym zwiększyć pasek energii, ale po kilkunastu próbach chętniej nabiłbym autorów na pal.

Starcia ograniczają się do klepania jednego przycisku i dowodzenia Majinem poprzez wskazywanie, której mocy ma użyć. Nie ma w tym choćby kropli miodu, bo i tak zazwyczaj ciosy Tepeu nie dają wiele i bohater co najwyżej wykańcza rannych sługusów ciemności. Co prawda przeciwnicy różnią się między sobą i znajdą się nawet tak pomysłowi, jak mroczne psy reagujące na dźwięk – ale co z tego, skoro w zasadzie nie da się przemknąć obok, bo Majin zaraz narobi takiego hałasu, że usłyszą go wszyscy na mapie? Na początku nasz towarzysz potrafi tylko przyłożyć z piąchy, potem uczy się razić błyskawicami czy ogniem, co w połączeniu z kończącymi ciosami Tepeu jest diabelnie skuteczne. Za wszelką cenę nie należy rozłączać się na polu bitwy, bo tylko wtedy jest szansa na wspólne finishery, a poza tym Majinowi trzeba ciągle wskazywać cele, bo sam nie wpadnie na to, by najpierw zająć się czarnoksiężnikiem wskrzeszającym poległych. Zarówno zagadki, jak i starcia bardzo szybko zaczynają się powtarzać, cała rozgrywka siada i nagle interes jesieni, jakim mogło wydawać się kupno Majina, okazuje się wyrzuceniem kasy w błoto. Nie ma sensu zawracać sobie głowy tą grą w końcówce roku, a tym bardziej w 2011, kiedy szykuje się noworoczny wysyp hitów. ■■

„ME HUNGRY. MUST EAT" – KWESTIA POCZĄTKOWO WYGLĄDAŁA NA LENISTWO SCENARZYSTY, ALE MAJIN TAKI PO PROSTU JEST. TO PROSTODUSZNY STWÓR PRZESIĄKNIĘTY DOBREM

OCENA 5.0/10

+ KOŃCZY SIĘ, BOSSOWIE NIE SĄ CZARNO-BIALI, CZĘŚCIOWO FABUŁA

– OHYDNA OPRAWA, BACKTRACKING, POWTARZALNE WALKI I ZAGADKI

THE LAST GUARDIAN DLA NAJUBOŻSZYCH

MOCNA RZECZ

Zapomniane siły Majina zdobywamy znajdując rozsiane po planszach olbrzymie owoce, które najpierw trzeba zerwać z gałązki wychylając opętańczo gałkę. Stwór po zjedzeniu smakołyku obwieszcza, że jest silniejszy i daje znać, jaką nową moc posiadł. Wiatr służy do oszołamiania wrogów i rozhuśtania platform, błyskawice włączają dawne maszyny, ogień potrafi oczyścić drogę, a na końcu Majin przypomina sobie, jak to jest wysysać złą energię. Każda moc może zostać doładowana kolejnym owocem, choć nie zauważyłem, by jakkolwiek wpływało to na rozgrywkę. Szkoda, że tych specjalnych umiejętności jest tak mało i nie są wyszukane, bo nie ma motywacji, by ich szukać.

PLAYSTATION MOVE WYKORZYSTUJE

THE SLY COLLECTION

FANTASTYCZNY PAN SZOP

txt: MIELU

PLAYSTATION 3

- WYDAWCA Sony
- PRODUCENT Sanzaru
- LICZBA GRACZY 1-4
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

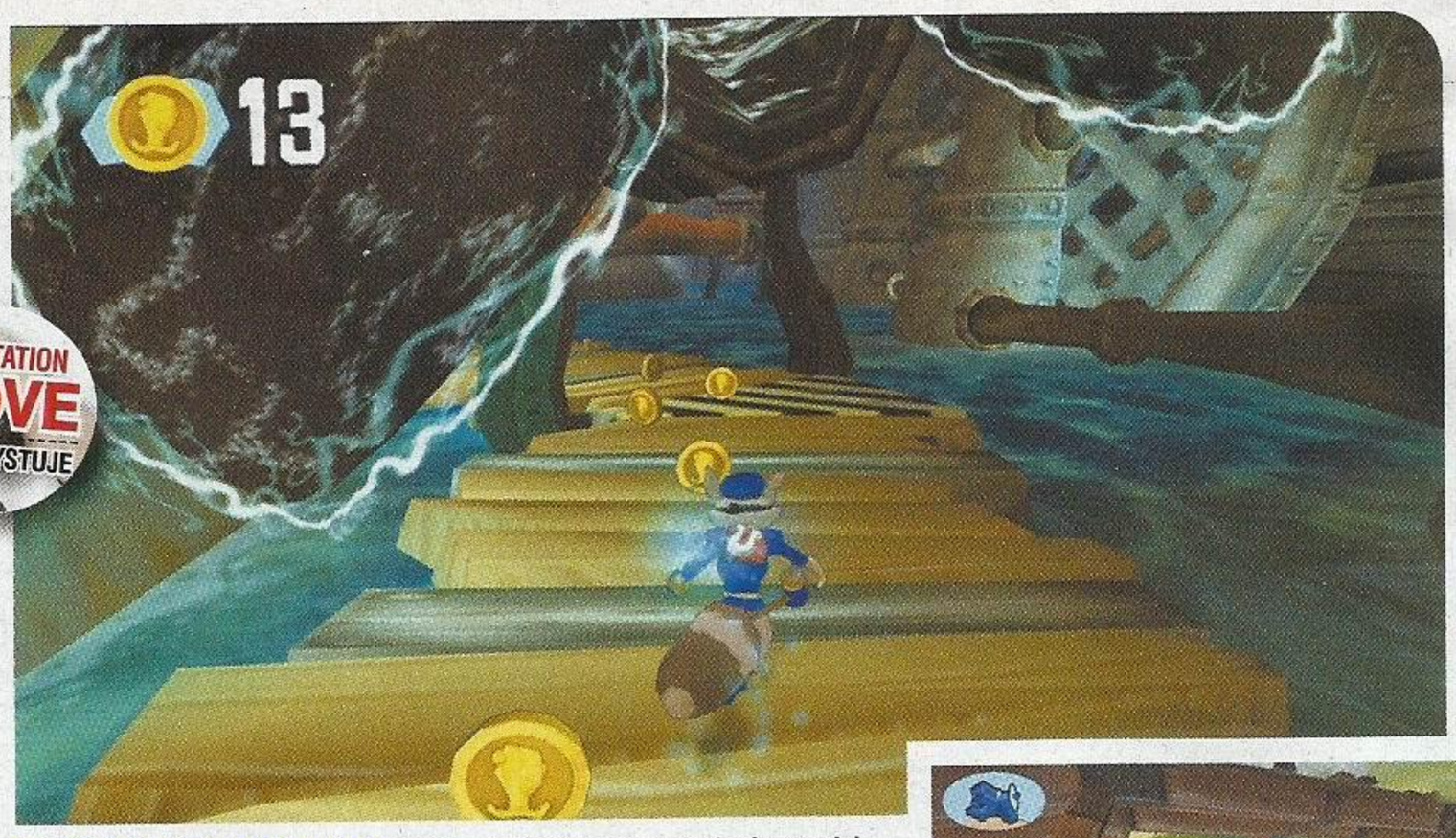
MIELU: Proste projekty poziomów? W życiu, tu wszystko jest przemyślane i idealnie do siebie pasuje. Sucker Punch są mocni w level designie, co pokazali w Infamous. Świetna kolekcja. 8/10

Sly ustąpił miejsca Cole'owi z Infamous, Jak – Nathanowi z Uncharted, tylko fani Ratcheta nie zostali zapomniani na PlayStation nowej generacji.

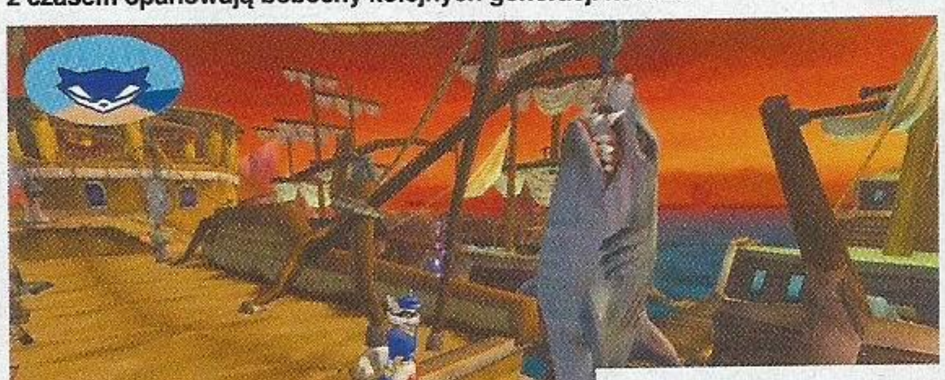
Te trzy serie zawsze miały dla mnie wspólny mianownik, jeśli chodzi o luz traktowania fabuły i kapitalną rozgrywkę, choć Sony patronowało, aby różniły się na tyle, że warto było łyknąć ze sklepu każdą z nich. Jak i Daxter wciąż czekają na swoją szansę, na szczęście drużyna Sly'a znalazła maszynę czasu i w podbitej rozdzielczości z kilkoma dodatkami trafia do czytników PS3. Co więcej, kod zawiera pewną niespodziankę, która sugeruje, że Sucker Punch mimo wszystko potrafią liczyć do czterech. Uff, bo już zaczynałem wątpić.

PRZYSZEDŁEM NA GOTOWE

Na takie kolekcje pozornie nie da się spojrzeć inaczej niż przez pryzmat wspomnień. Też tak myślałem. Okazuje się jednak, że nawet pierwsza część Sly'a sprzed 8 lat potrafi bawić, choć zdecydowanie bardziej, jeśli nie zna się jej na pamięć. Jest wiele osób w Polsce, które dopiero przy obecnej generacji postanowiły zacząć zabawę na konsolach i to dla nich przygotowano ten zestaw. Niewielkie dodatki i pełen wachlarz trofeów raczej nie zachęcą zwykłych graczy do wydania powtórnie kasy. Seria Sly Cooper to platformówka pełną gębą, choć od Jaka i Ratcheta odróżnia się dość wyraźnie – szop jest złodziejaszkiem z bijącym licznikiem udanych włamów, wobec czego część przeszkód potrafi ominąć i nie powystrzela wszystkich przeciwników z jakiejś chorej broni. Otoczka ukrywania się to tylko zgrabny zabieg marketingowy. W grze znajduje się masa zadań niezwiązanych ze skradaniem, w których polujemy na kury, ochraniamy przekradającego się towarzysza czy zapalamy pochodnie paliwem czerpanym z... piranii.



OJCIEC PRAĆ, A SZOP PRACZ Pierwsza część w porównaniu do trzeciej wydaje się wyprana z kolorów i nieco mdła. Najlepszy dowód, jak developerzy z czasem opanowują bebechy kolejnych generacji konsol.



ZIOMKI Założę się, że każdy w klasie miał kujona podobnego charakterem do Bentleya, a także głupawego, prymitywnego kolegę, który świetnie nadawałby się do odtworzenia roli świniaka Murraya. To dlatego ekipa Sly'a jest git.

Pomysłowość ekipy Sucker Punch przejawiała się także w plejadzie znakomitych postaci, z których bojaźliwy żółw Bentley momentalnie zaskarbił sobie moją sympatię. Mamy hardego szopa, wieprza-obżartucha, szefa kasyna w skórze wściekłego buldoga i masę innych, a każdy boss gwarantuje kolejne pokłady uśmiechu. W zamierzeniu są straszni, ale ich kreskówkowa forma daje efekt odwrotny.

KOBRANOCKA

Być może to właśnie cel-shading uratował te gry, bo poza rozmytymi teksturami i małą liczbą szczegółów na poziomach, nie krzywiłem się w żadnym miejscu. Spore wrażenie robi przeskok między kolejnymi częściami – co prawda silnik nie ulegał zmianom, ale Sucker Punch sukcesywnie poznawali bebechy PS2, dokładali kolejne efekty graficzne i podbijali szczegóły modeli postaci. „Trójka" jest zdecydowanie najpiękniejsza i w lekko dopakowanej formie mogłaby spokojnie pojawić się dzisiaj na PS3 jako pełnoprawny produkt.

Projekty poziomów pachną poprzednią generacją; są bardzo proste, a rozgrywka opiera się na skakaniu między platformami czy zjeżdżaniu po rampach. Wyjadacze przemkną przez trylogię przygód Sly'a jak Mini Cooper z silnikiem Diesla, nowym w temacie każda część zajmie kilka godzin dłużej. Oczywiście samo przejście gry nie zaliczy nam wszystkich trofeów i nie podbije licznika do pożądanych 100 procent. Autorzy upstrzyli poziomy dziesiątkami butelek z szyframi do znalezienia, które otwierają bogato wyposażone sejfy z artefaktami poszukiwanymi przez Sly'a. Żaden porządny szop-złodziej nie przejdzie obojętnie obok takiego łupu.

PROMOCJA – TRZY W JEDNYM

Trzy gry spod szyldu Sly Cooper tworzą przyjemny zestaw, przy którym spędziłem sporo czasu nie krępując się, że gram w jakiegoś starocia. Miły szop zawsze pozostawał w cieniu Jaka i Ratcheta, więc być może nie daliście mu szansy na PS2. Teraz jest okazja naprawić ten błąd. Nieobecni przy poprzedniej generacji konsol powinni zagrać obowiązkowo, bo to kawał świetnego, odprężającego kodu, a przy okazji jedna z najlepszych platformówek początku XXI wieku. Zamiast kolekcji nie obraziłbym się na pełną wsteczną kompatybilność, ale ta już chyba na zawsze pozostanie domeną pierwszych modeli PS3. Takie konsole sprzętowo podbiją rozdzielczość, co wygląda zdecydowanie gorzej niż w przypadku kolekcji, ale można grać w swoje starocie za friko. ■■

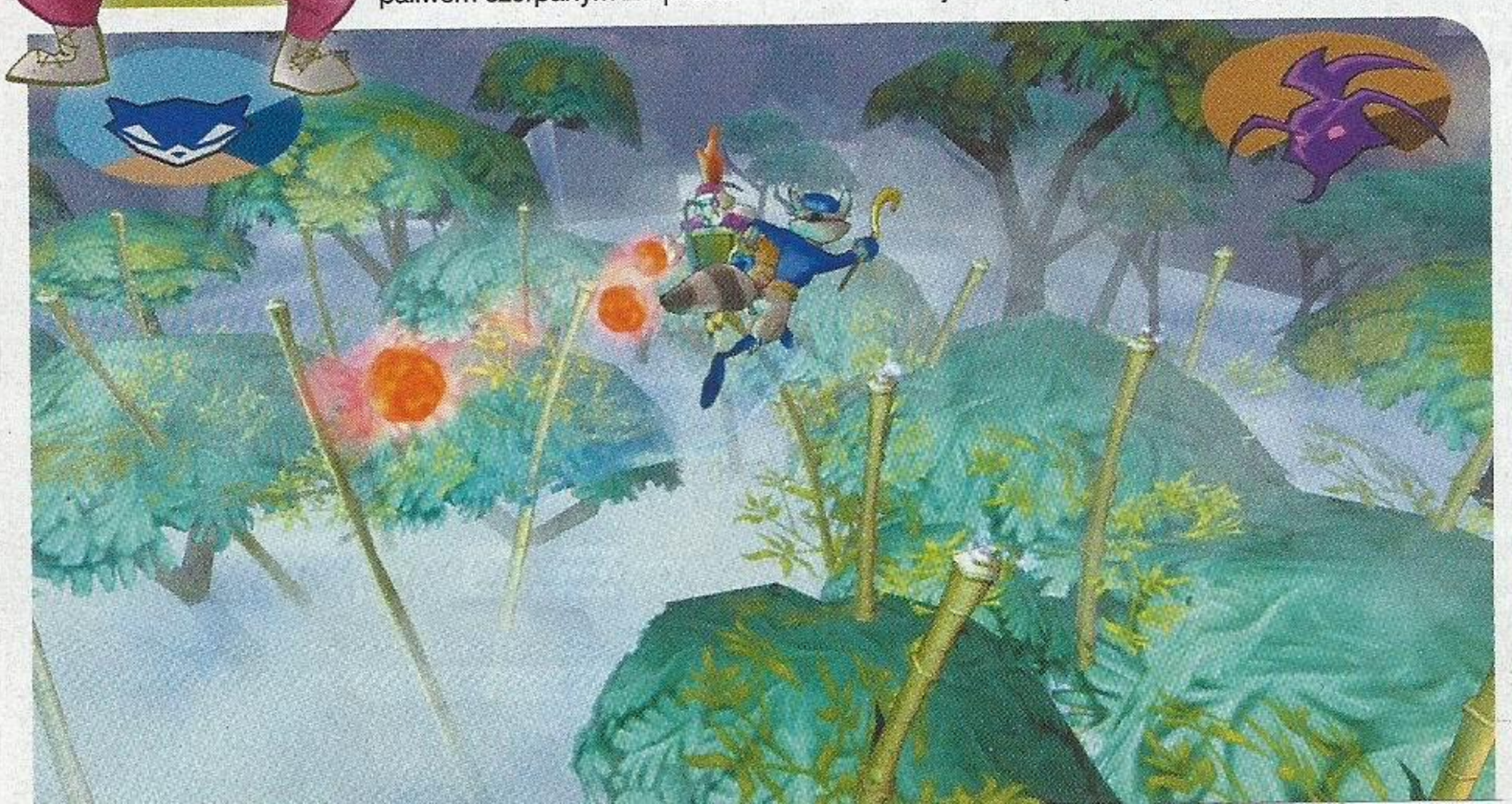
OCENA 8.0/10

➕ TRZY GRY W JEDNYM, DODATKI NA MOVE, IMPLEMENTACJA 3D
➖ DRUGI RAZ PŁACIMY ZA TO SAMO

SLY MA, A NIE JEST W OGONIE

Move it

Oprócz trofeów jedynym wzbogaceniem zestawu są 4 minigierki na Move'a. Najpierw trzeba trochę pograć w klasyczne części Sly'a, aby je odblokować, ale nie ma co się spieszyć, bo nie są niczym specjalnym. Strzelanie do celu czy lawirowanie małym helikopterem między bombami równie dobrze mogłoby znaleźć się w jakiejkolwiek innej grze. O tym, że chodzi o Sly'a przypomina tylko wybór postaci na początku poziomu i znaczek szopa przy ładowaniu danych. Na pewno te minigry nie są powodem, by kupić kolekcję. Dobrze, że wariant gry w 4 osoby wnosi odpowiednią dawkę chaosu do rozgrywki.



INVIZIMALS NASTĘPNY WYMIAR

PLAYSTATION 3 MA EYEPETA, A PSP INVIZIMALE

txt: MIELU

PSP

- **WYDAWCA** Sony
- **PRODUCENT** Novarama
- **LICZBA GRACZY** 1 (2)
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

FAX: Kontynuacja Invizimals nie wprowadza wielkich zmian, ale nadal podoba mi się sam pomysł na zabawę. Dzieciaki skaczą z Move, turlają się przed Kinectem i machają przed Wii, więc czemu nie miałyby się trochę poruszać z PSP? Szukanie stworków we własnym mieszkaniu sprawdza się znakomicie, a ich design bawi do łez, więc najmłodsi nie będą mieli nocnych koszmarów. I szkoda tylko, że rozgrywka sprowadza się głównie do walki. Przydałoby się więcej mini gierek i elementów zręcznościowych, choć na różnorodność wirtualnych stworzeń narzekać nie można. 7/10

Invizimale to niewidzialne stworzenia zamieszkujące nasz świat, które można zobaczyć tylko za pomocą PSP wyposażonego w kamerkę. Gracz chodzi po mieszkaniu, szuka ich i próbuje je złapać. Na szczęście nie trzeba zaglądać pod łóżko, czy przesuwać szafy. Chodzi o to, by wycelować kamerą w powierzchnię określonego koloru. Oczywiście, grę można oszukać, bo wystarczy kupić blok z kolorowymi kartkami, ale nie o to chodzi. Zresztą, na tak niecny pomysł mogą wpaść tylko dorośli. Młodzi gracze, do których skierowany jest Następny Wymiar, będą biegać po całym domu/mieszkaniu w poszukiwaniu Invizimiali.

Znalezionego stworka trzeba złapać, co nie jest takie proste. Nie wystarczy po prostu wcisnąć przycisk. Każdego Invizimala łapie się w inny sposób. Raz trzeba bezpiecznie przeprowadzić stworka do celu przez najeżoną pułapkami planszę. Innemu trzeba dmuchnąć w pyszczek. Do tej pory myślałem, że tylko z grami na DSa da się w ten sposób wejść w interakcję. Myliłem się. Dlaczego żaden inny developer nie wpadł na pomysł wykorzystania tej funkcji w swojej grze? Nie zdziwiło mnie zatem, że da się również odwracać uwagę jednego z Invizimali gwiżdżąc do mikrofonu. PSP ma jednak niezwykły potencjał i tym bardziej szkoda, że tak mało firm potrafiło go wykorzystać.

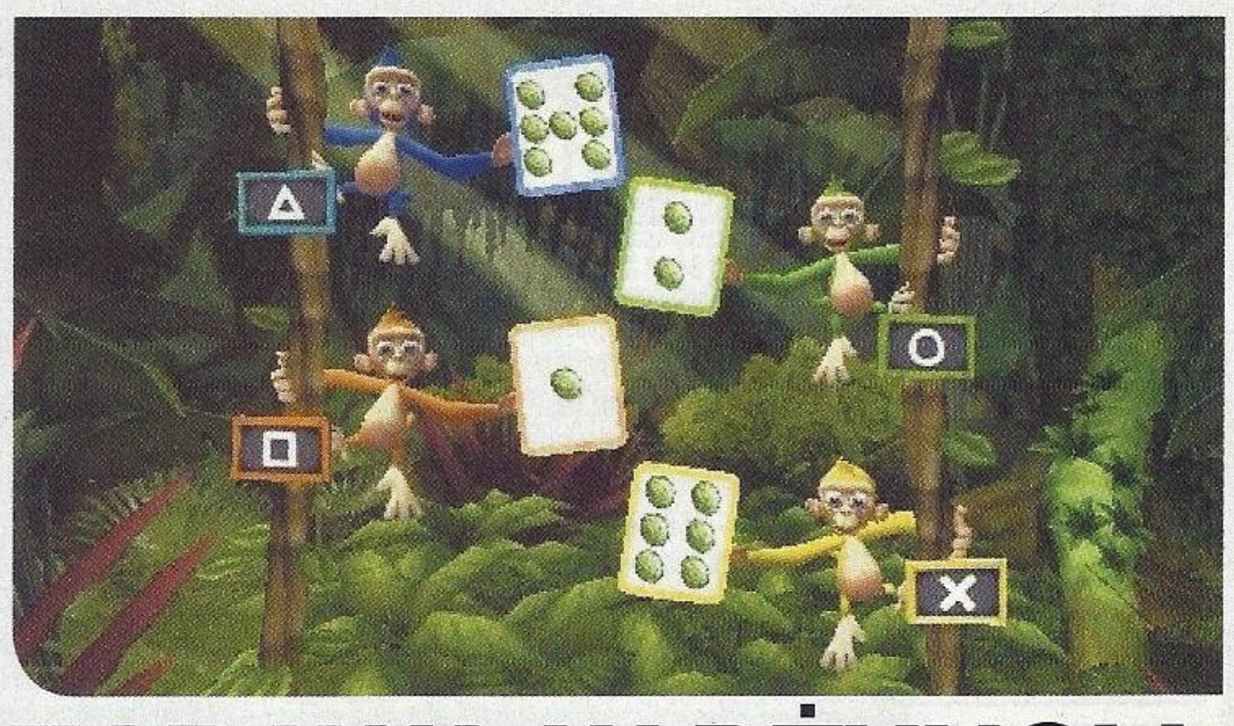
Schwytanego zwierzaka można trenować, a następnie wystawić go do walki z innym stworem. Sukces Pokemonów pokazuje, że dzieci uwielbiają taką zabawę, wi ęc od Następnego Wymiaru nie będą chciały się odkleić. Rodziców nie powinno to przerażać, bo pojedynki to tylko fragment rozgrywki, a zabawy w szukanie stworów i następnie łapanie ich zachęcają maluchy do ruchu, a także pobudzają wyobraźnię. Czy dzieci czegoś się nauczą przy Invizimals? Na pewno współpracy, bo niewidzialnych mieszkańców naszych domów można łapać we dwie osoby w trybie kooperacji. Obaj gracze muszą mieć własne PSP i grę, więc jest to podwójny wydatek.

Następny Wymiar został wydany w pełnej polskiej wersji językowej. Lektorzy podpowiadają, co należy zrobić, gdy gracz przez chwilę sobie nie radzi, więc nie trzeba dziecku cały czas tłumaczyć jak ma się bawić. Czy Invizimals nadaje się na prezent pod choinkę? Chyba już wiecie. ■■

OCENA **7.4/10**

+ GWIZDANIE, DMUCHANIE W KAMERĘ, ŁAPANIE INVIZIMALI
− NIE JEST TO NAJŁADNIEJSZA GRA, ZA DUŻO PRZERYWNIKÓW

ŚWIETNY PREZENT POD CHOINKĘ



ZABAWA W DŻUNGLI

MAŁPY ROBIĄ MAŁPIE FIGLE. TERAZ TAKŻE NA PSP

txt: MIELU

PSP

- **WYDAWCA** Sony
- **PRODUCENT** Magenta
- **LICZBA GRACZY** 1-4 (4)
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

FAX: Takie zestawy minigierek chętnie zobaczyłbym na PlayStation Move, bo większość zadań na PSP sprowadza się do szalonego mashowania przycisków. Konkurencje są zróżnicowane i zabawne, ale czemu większość z nich wymaga od gracza takiego samego zestawu ruchów? Najmłodsi nie będą jednak narzekać, bo będą się świetnie bawić. Poza tym małpy wyglądają słodko, grafika jest śliczna i kolorowa, więc rodzice powinni zainwestować w Zabawę w Dżungli. Mam tylko nadzieję, że wytłumaczą swoim pociechą, że nie należy wkładać głowy w psyk lwa, ani zrzucać kowadła na spacerującego pod blokiem sąsiada. Na szczęście „przemoc" podana jest z przymrużeniem oka. 7/10

Tytuł gry wydawał mi się znajomy. No jasne, Sony wydało na PS2 Buzz! Junior: Jungle Party, czyli zestaw minigier dla młodszych adeptów sztuki konsolowego grania. Buzzy! już od jakiegoś czasu pojawiają się na PSP, więc nie wiem na co tak długo Sony czekało z konwersją gry spod znaku Junior.

Cztery małpki konkurują ze sobą w maksymalnie piętnastu minigrach. Gra pozwala wybrać, czy chcemy bawić się krótko, średnio, czy długo, w tym pierwszym przypadku zabawa kończy się po czterech konkurencjach, a w ostatnim trwa dobre pół godziny. Jak zwykle, część minigier jest niezła, a inne są słabe. Najgorsza jest ta, w której trzeba stanąć pod jedną z czterech skrzyń i liczyć na to, że małpce na głowę nie spadnie kowadło. Nie mają tu znaczenia umiejętności gracza, trzeba liczyć na łut szczęścia, więc na czas tej konkurencji odkładałem PSP i zajmowałem się czymś innym. Być może dzieci uśmieją się do łez widokiem małpki trafianej kowadłem, a może sfrustruje ich, że kończą zabawę z zerowym dorobkiem punktowym. Można było wymyślić coś lepszego.

Inne minigry to m.in.: wskazywanie karty z największą liczbą oczek na czas, uderzanie młotkiem w głowę wiewiórki wyskakującej z dziupli, strzelanie i bronienie rzutów karnych.

Udział gracza sprowadza się do naciskania odpowiednich przycisków, więc trzeba nauczyć się, gdzie jest trójkąt na padzie, a gdzie kółko. Jest też kilka konkurencji, w których punkty nabija się trzymając przycisk X, ale jeśli nie puści się go w porę, można wszystkie stracić. Małpka na przykład wkłada głowę w paszczę lwa i musi ją wyjąć, zanim król dżungli ją zamknie.

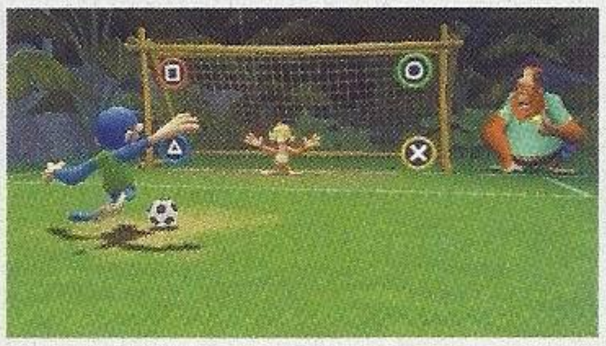
Ile można grać samemu? Godzinę? Trzy? Później zabawa się nudzi. Z pomocą przychodzi tryb rozgrywki wieloosobowej. W trybie Podaj Dalej jeden gracz bierze udział w minigrze, a po jej zakończeniu przekazuje konsolkę kolejnej osobie. Da się bawić również z innymi posiadaczami PSP poprzez Wi-Fi, a jeśli ktoś nie ma swojej Zabawy w Dżungli, można przesłać mu fragment kodu.

Jak łatwo się domyślić, gra jest w całości po polsku (w oryginale nazywa się Jungle Party). Szkoda, że miła pani opowiadająca o tym, co dzieje się w menu, nie tłumaczy na czym polegają konkurencje i trzeba samemu czytać instrukcje. Tłumaczę to ograniczoną pojemnością UMD i tym, że do wyboru jest kilkanaście języków. Po godzinie i tak każdy będzie znał minigry na pamięć, a jakby co, można sobie odpalić trening. Najmłodsi gracze powinni dobrze się bawić. ■■

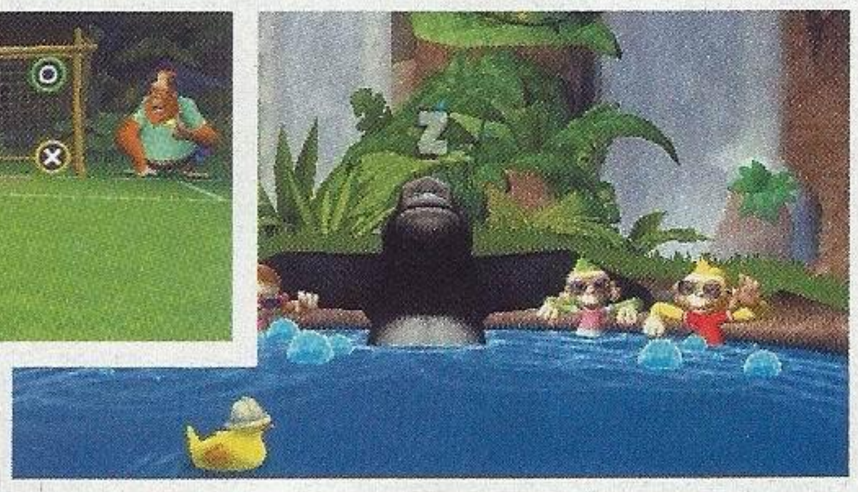
OCENA **6.5/10**

+ PODAJ DALEJ, WI-FI, POLSKA WERSJA, NIEKTÓRE MINIGRY
− NIEKTÓRE MINIGRY, TRZEBA CZYTAĆ INSTRUKCJĘ JAK GRAĆ

WESOŁE MINIGRY DLA NAJMŁODSZYCH



STRZELAM I BRONIĘ Nie można być pewnym wbicia gola. Jak w życiu, czasem marnuje się „jedenastkę".



TWO WORLDS II

txt: SASORI

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA Topware Int.
- PRODUCENT RealityPump
- LICZBA GRACZY 1 (8)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■■□□

GULASH: Włączyłem Two Worlds 2 tylko na chwilę, żeby obejrzeć kolejną polską konsolową (również) produkcję i ocknąłem się po kilku godzinach. Grafika jest ładna, gra się świetnie, a tutorial spokojnie wprowadza w niuanse systemu rozgrywki. Spodobało mi się sterowanie dostosowane do konsolowego pada, choć walka nie jest najmocniejszym punktem gry. Dla fanów takich erpegów to świetna rzecz. 8/10

MOCNE UDERZENIE Z KRAKOWA

Wydany przed trzema laty Two Worlds był projektem ambitnym, ale nosił wszelkie znamiona przeszarżowania z zamiarami poza możliwości. Słabowało niemalże wszystko – od muzyki, która była po prostu fatalna, przez niedopracowane modele postaci, przerywniki filmowe, niewygodny interfejs aż po szereg bugów i krzaczących się mechanizmów. Dość powiedzieć, że pecetową wersję w miarę grywalną uczynił dopiero ważący półtora gigabajta (!) patch. Nie mogło się to skończyć pozytywnymi recenzjami ani szałem radości na forach internetowych i rzeczywiście gra zebrała ostre baty, a konkurencja w postaci Obliviona czy Wiedźmina zepchnęła ją gdzieś na erpegowy margines. W takich przypadkach większość świeżych marek idzie zwykle w ślady Alpha Protocol i więcej już o nich nie słychać. Two Worlds zarobiło mimo wszystko wystarczająco wiele babilonów, by zapadła decyzja o stworzeniu dodatku. Krakowska ekipa Reality Pump kipiała jednak pomysłami i dodatek rozrósł się do rozmiarów pełnoprawnej kontynuacji. Po stworzeniu słabowitej części pierwszej, wydanie sequela to naprawdę brawurowy krok, ale szczerze jestem kontent, że developer i wydawca wykazali się odwagą. TW i TW2 to, nomen omen, dwa różne światy.

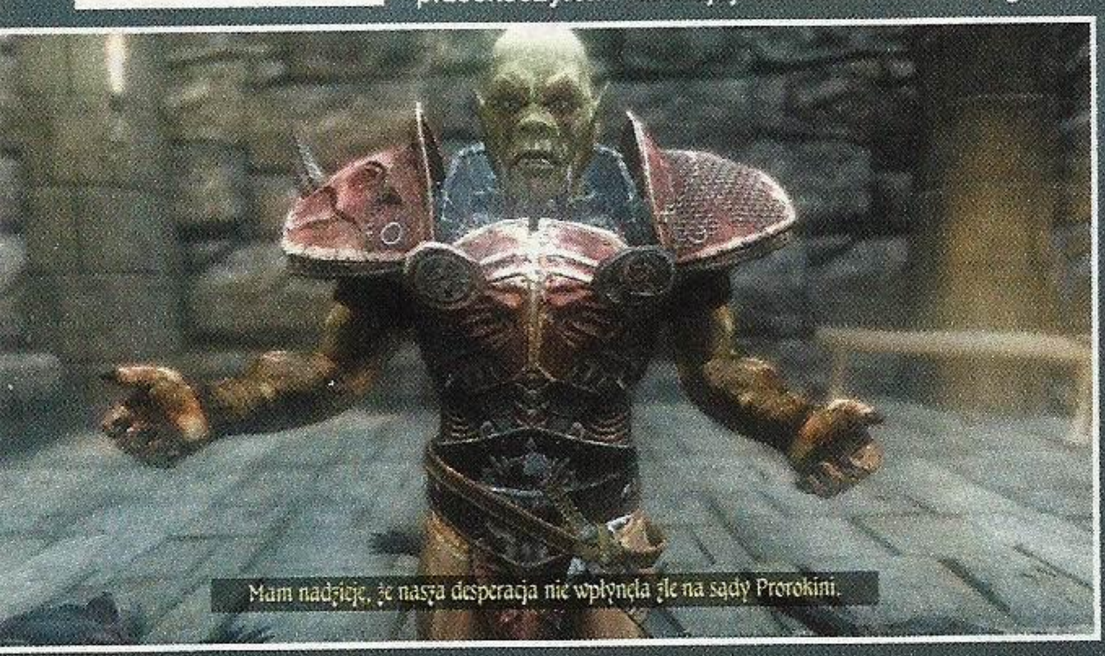
KOSTKĄ I TOPOREM

Pierwszy opad szczęki zaliczyłem już podczas oglądania intro. Renderowany film jest po prostu mokrym snem każdego hardkorowego miłośnika fantasy, który młodość spędził na rzucaniu kostkami i odgrywaniu spoconego krasnoluda. Reżyseria filmu, jego klimat i design sprawiają, że ani razu go nie przeskoczyłem. Ku mojej radości renderów w grze jest więcej, a odpalane są oczywiście w kluczowych momentach fabuły. Nie bez powodu wywołałem tu papierowe erpegi, bo Two Worlds II ma bardzo wiele z ich klimatu – prostą, ale wciągającą historię i kozackich orków z toporami.

Skoro przy fabule jesteśmy, muszę skrobnąć, że tutaj Krakowiacy koła nie wynaleźli. Jest Sauron, tfu, Gandohar, jest też główny bohater i panowie mocno się nie lubią. Powodem niesnasek jest wysysanie sił życiowych z siostry bohatera, w której ponętnym ciele zamieszkał sobie jeden z bogów. Gandohar wysysa również naszego protagonistę, a pomiędzy bolesnymi sesjami ssącymi trzyma go w hotelu o standardzie -1 gwiazdka, czyli w lochu. Z ciupy wyrywa herosa komando orków (znowu genialny render), po czym rozpoczyna się standardowa historia „od zera do bohatera", w której głównymi motywacjami bohatera będzie zemsta i chęć ratowania siostry.

Standard, prawda, ale za to bardzo smaczny. Gra jest mroczna i poważna, nie ma w sobie nic z modnej ostatnio komiksowości fantasy à la WoW. Przekłada się to również na questy zlecane naszej postaci. Tutaj cel jest jasno określony i ma się wyraźne wrażenie, że zadania prowadzą do jego realizacji, a nie służą wyłącznie do przeganiania bohatera w te i wewte w celu wydłużenia rozgrywki. Czasami trafią się debilizmy pokroju „oczyść moją piwnicę ze szczurów", czy „przynieś mi beczkę piwa, a powiem ci, gdzie znaleźć klucz do bramy w lesie", ale nie trzeba ich wykonywać i dawać NPCom pomiatać bohaterem. Jako przykład niech posłuży quest, w którym nasz heros stara się o wierzchowca. W zamian za parzystokopytnego, obiecuje uratować wioskę od głodu, udaje się więc do sąsiedniej osady załatwić układ handlowy. Tam jednak musi wykonać kilka zadań dla szefa wioski, notując każde z nich z rosnącą irytacją w swoim dzienniku. Kiedy okazuje się, że aby załatwić umowę trzeba jeszcze wykonać zadanie dla zwierzchniczki szefa... Możemy zakrzyknąć „dość tych żartów" i skrócić sprawę poprzez wyzwanie jej na pojedynek.

DWA ŚWIATY TO KAWAŁEK ŚWIETNEJ GRY. BARDZO MOŻLIWE, ŻE TA „WSKRZESZONA" MARKA W CZĘŚCI TRZECIEJ WSTRZĄŚNIE ŚWIATEM



TEN PO LEWEJ TO GENERAŁ ORKÓW Przemawia do nas ludzkim głosem. Rzeczywiście, w TW2 można bawić się w naszym ojczystym języku. Przetłumaczone (a może pozostawione w oryginale?) zostały wyłącznie napisy i przyznam szczerze, nie ma tu gdzie psa powiesić. Brawo!

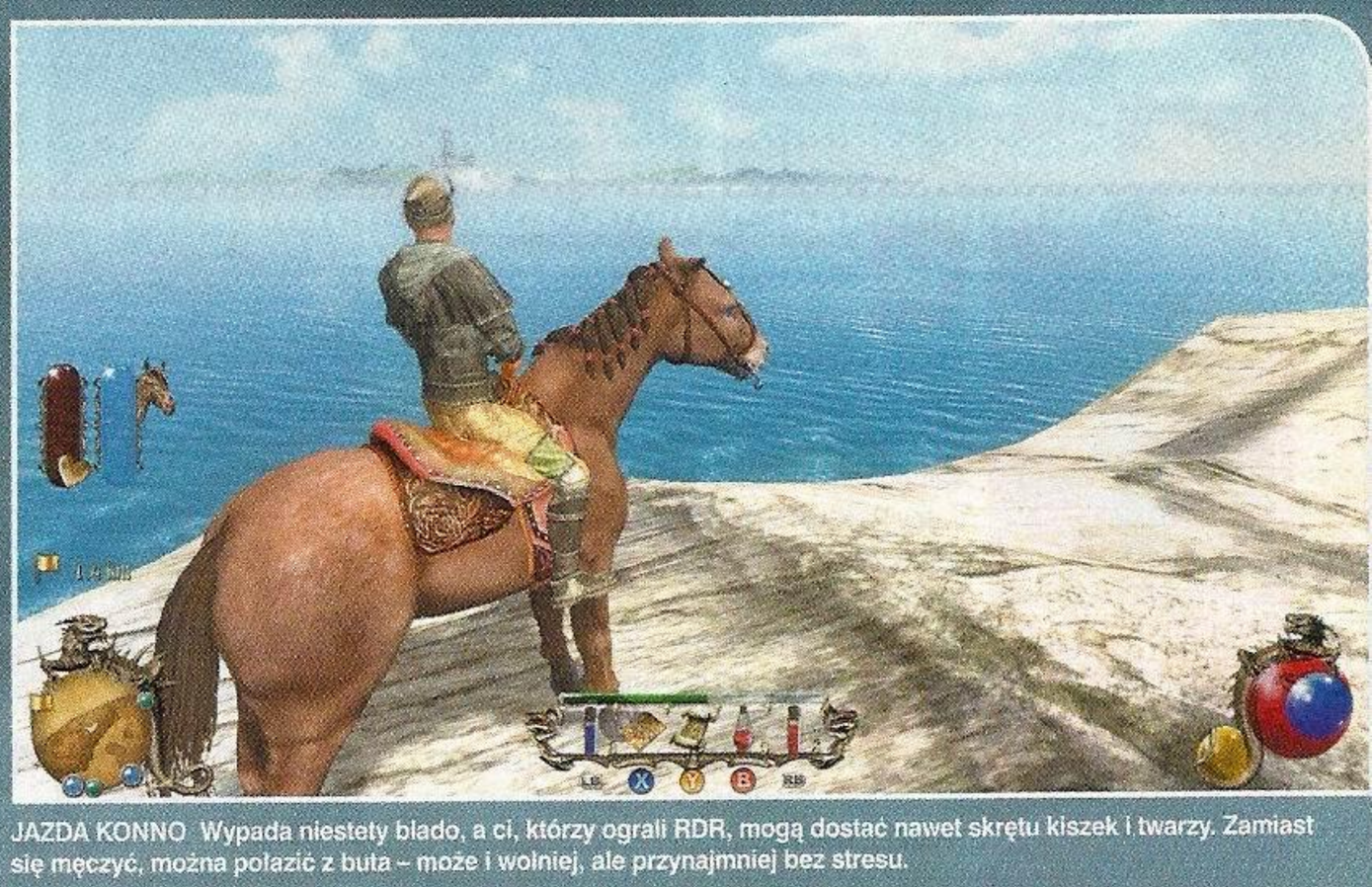
NECRISY Widoczne na screenie należą do grupy przeciwników, których najlepiej potraktować magią. Bronie zadają różne rodzaje obrażeń (sieczne, obuchowe itd.), a część potworów jest na niektóre odporna.

I TYLKO KONI ŻAL

Drugi opad szczęki zaliczyłem w momencie, w którym po raz pierwszy zapuściłem się na sawannę. Grafika jest pierwszej klasy i ustępuje tylko takim hitom jak RDR. Świat prezentuje się nieco lepiej niż to, co widać w Arcanii, a w dodatku pozbawiony jest wad niemieckiego kuzyna TWII. Animacja jest płynna, sporadycznie tylko zwalnia, kiedy bohater zawędruje do większych miast. Nie stwierdziłem rozdzierania ekranu, a pozą̨bkowane krawędzie nie rzucają się w oczy. Reszta to po prostu uczta – kolorowa roślinność ustępuje przed kroczącą postacią, horyzont jest daleko, a niebo cieszy pięknym słońcem lub zestawem gwiazd. Nie zmienia się za to pogoda, ale w zupełności mi to nie wadziło, zwłaszcza że loadingi są rzadkie i zadowalająco krótkie.

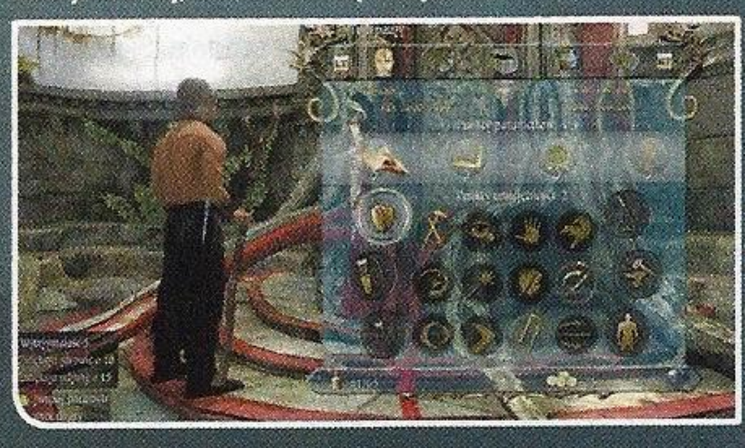
Bohater przemierza wspomnianą sawannę, wyspę wulkaniczną, bagna lasy i wiele innych środowisk. Odwiedza miasta i wioski w stylach od europejskiego, przez bliskowschodni aż po azjatycki i każda z tych podróży to cukierek dla oka. Dla ucha zresztą też, bowiem muzyka jest naprawdę wspaniała. Nasączona etnicznymi motywami, kiedy trzeba epicka i wyniosła – naprawdę zapada w pamięć.

Teren rozgrywki jest dość spory – na tyle duży, by wrzucenie do gry konia było usprawiedliwione. Właśnie, konina. Ten element gry to pierwsze poważne zastrzeżenie do dzieła Reality Pump. Już pal sześć, że model szkapy jest nieciekawej urody. Gorzej, że zwierz jest mocno niesterowny. Zmieszczenie się w wąskim przesmyku może nastręczyć problemów, bo konia trzeba odpowiednio ustawić. Problemów przysparzało mi również zwyczajne... zatrzymywanie się. Zwierzę tańcuje jakby miało problemy z błędnikiem, a zejść można



JAZDA KONNO Wypada niestety blado, a ci, którzy ograli RDR, mogą dostać nawet skrętu kiszek i twarzy. Zamiast się męczyć, można polazić z buta – może i wolniej, ale przynajmniej bez stresu.

MENU DO POPRAWKI Ikony umiejętności i ekwipunku są wręcz gigantyczne, przez co są trochę nieczytelne. Ciekawe czy wygląd menu zostanie zmieniony w wersji amerykańskiej, która ukaże się w styczniu.



z niego tylko wtedy, gdy stoi nieruchomo. Schodzić trzeba zaś często, bo nie przewidziano walki z grzbietu wierzchowca. Trochę słabo, ale pewnie zostanie to poprawione w części trzeciej. Korzystanie z konia nie jest konieczne, bohater ma bowiem tyle pary w nogach, że zasuwanie z buta go nie męczy, ale spacerek trwa dłużej niż jazda na wierzchowcu.

WITAMY W MŁOCARNI

Jeżeli o walkę chodzi, obyło się już bez opadającej żuchwy. Generalnie system pozwala na stworzenie trzech rodzajów bohatera (oraz dowolnych hybryd, nie ma żadnych ograniczeń), czyli wojownika, łucznika oraz maga. Gra wojownikiem to czysta maszerka, większość wrogów pęka pod gradem brutalnych ciosów, od czasu do czasu przetykanych atakiem obszarowym, czy gongiem przełamującym blok. Nie spodziewajcie się tutaj żadnej finezji ani taktyki innej, niż łyknięcie leczniczego eliksiru, czy zwyczajne wycofanie się na z góry upatrzone pozycje. Nie przeszkadzało mi to zbytnio (lubię Dynasty Warriors ;)), ale zdaję sobie sprawę, że wielu z Was jest bardziej wymagających. Zabawa łucznikiem również jest prosta jak konstrukcja cepa, włączone jest automatyczne celowanie, a gracz zmienia tylko rodzaje wypuszczanych strzał.

Nieco ciekawiej prezentuje się mag, głównie dlatego, że autorzy nie narzucają nam odgórnie zestawu czarów, jak to przyjęło się w erpegach. Zaklęcia gracz konstruuje sam, za pomocą specjalnych kart. Na każde zaklęcie składa się kilka takich kart, a mogą być one odpowiedzialne na przykład za żywioł, efekt obszarowy albo status narzucany przeciwnikom. Danie grającemu takiej wolności to świetny pomysł, a opracowywanie własnych rozwiązań pod kątem zastanej sytuacji przynosi sporo satysfakcji.

Eksperymentowanie z czarami to nie jedyne zajęcie, którym autorzy odciągają nas od wątku głównego. Można bawić się w alchemię i wytwarzać najróżniejsze mikstury – od leczniczych aż po te zwiększające czasowo atrybuty. Składnikami są napotkane ziółka i organy wycinane lokalnej faunie, więc zwykle podczas wędrówek nie przepuszcza się niczemu, co nie odlatuje na drzewo. Sama alchemia, tak jak czarotwórstwo, nie jest ograniczona narzuconymi z góry recepturami. Każdy składnik odpowiada za inny efekt i mamy dowolność w ich łączeniu.

Równie skomplikowana i przyjemna jest zabawa w rzemieślnika – każdy z przedmiotów da się rozłożyć na czynniki pierwsze, a te z kolei mogą posłużyć do ulepszania pozostałego ekwipunku. Jakby tego było mało, sprzęty można uzupełniać magicznymi klejnotami, które również można łączyć. Kombinacji jest sporo.

DWA ŚWIATY TRZY

Oczywiście jest kilka rzeczy do poprawki. Oprócz wspomnianego konia, pracy wymaga nieco dziwny poziom trudności – pośród hord przeciwników trafiają się tacy, którzy kładą postać jednym ciosem. Nie są to wcale bossowie, tylko zwykli przeciwnicy. Zdarzają się przez to dziwaczne sytuacje, w których dwoma ciosami powalamy wielkiego nosorożca, by po sekundzie zginąć od jednego dziabnięcia mrówki wielkości psa. Dziwią także takie niedoróbki jak to, że skrytobójczo możemy załatwić stojącego przeciwnika, ale siedzącego już nie. Miejscami sztucznie wypada dubbing, ale to wszystko nie przeszkadza zbytnio w grze.

Generalnie jednak, drugie Dwa Światy to kawałek świetnej gry. Miłośnicy erpegów z gatunku gotykopodobnych mogą liczyć na około trzydzieści godzin zabawy (wątki poboczne i zgony wliczone). Bardzo możliwe, że ta „wskrzeszona" marka w części trzeciej wstrząśnie światem. ■■

OCENA **8.0/10**

+ KLIMAT, POMYSŁY, OPRAWA
− PROSTA WALKA, DRĘTWY KOŃ

PRAWDZIWA NIESPODZIANKA I POLSKI HIT JESIENI

WYBORY

W tym miesiącu o miejsce w Waszych czytnikach powalczą dwie niezłe gry cRPG – Arcania: Gothic 4 i Two Worlds 2. Aby nieco utrudnić Wam wybór, gry te są do siebie dość podobne. Obie można określić jako spadkobierców Gothica, obie skupiają się raczej na walce, niż na odgrywaniu postaci. Którą wybrać? Wskazałbym na TW2. Jest dwa razy dłuższa, ma poważniejszy klimat, lepszą muzykę oraz dużo wydajniejszy silnik graficzny. Do tego dodatkowo wydłużający zabawę tryb multi na ośmiu rębajłów – zarówno PvP jak i oddzielna kampania kooperacyjna (tylko online, nie ma split-screena). Arcania pochwalić się może za to bardziej rajcownym systemem walki, gdzie przełączanie się między kolejnymi umiejętnościami i czarami jest płynniejsze i daje bardziej spektakularne efekty.

KINECT JOY RIDE

KINECT DLA XBOX360 WYMAGA

PRAWKO? NIE WYMAGAMY NAWET KARTY ROWEROWEJ

txt: FAX

XBOX 360

- WYDAWCA Microsoft
- PRODUCENT Big Pak
- LICZBA GRACZY 1-2 (8)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 7 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■□□□□□□□
DESIGN ■■■■■□□□□□

GULASH: Można zrobić wyścigi na Kinecta, ale raczej elektrycznych wózków widłowych – w szybkich grach „wirtualna kierownica" absolutnie się nie sprawdzi. No chyba, że się mylę i ktoś mi to udowodni. Joy Ride jest kolorowe, sympatyczne, atrakcyjne, ale podstawowe mechanizmy gry zwyczajnie nie działają. To powinna być gra z XBLA. 3/10

Pamiętam jak Microsoft tłumaczył czym będzie Project Natal. Było to jeszcze przed podaniem oficjalnej nazwy kontrolera. Sztandarowym przykładem była gra wyścigowa, w której wystarczyło wyciągnąć ręce przed siebie, by kierować samochodem. Sęk w tym, że to nie działa.

Joy Ride to fajnie pomyślana gierka dla najmłodszych fanów motoryzacji. Podstawa to standardowy wyścig – kilku przeciwników, trzy okrążenia i skocznie. Znacznie ciekawszy jest pojedynek, czyli to samo, ale w stylu Mario Kart (z rakietami, bombami itp.). Warto też sprawdzić sprint – wyścig w stylu Need for Speed: Underground, czyli jazdę po prostym kawałku asfaltu i zabawę w ciągłe ładowanie paska przyspieszenia oraz omijanie przeszkód. Zabawnie wygląda również wykonywanie trików. Samochód wjeżdża na deskorolkowy tor, wyskakuje na rampie, a gracz w powietrzu wykonuje kilka ruchów, zgarniając za to punkty. Na koniec zostawiłem Destruction Derby, czyli wesołe taranowanie klocków na arenie oraz podniebne triki. W tej ostatniej konkurencji pojazd dostaje skrzydła, wzbija się w powietrze, a gracz musi wykonywać przedziwne pozy. Nie wiem, co ma to wspólnego z wyścigami, ale jest to miły przerywnik od podstawowej rozgrywki.

Jak do tej pory Joy Ride sprawdza się więc doskonale. Jest sympatycznie, ciekawie i różnorodnie. Skąd zatem ten pesymistyczny wstęp? Po pierwsze gra kończy się bardzo szybko, odblokowanie wszystkich pojazdów zajmuje góra jeden wieczór. Wszystkie atrakcje można zobaczyć w kilka godzin, a do dalszej zabawy nie zachęca zdobywanie kibiców. Fanów przybywa, gdy wygrywamy wyścigi, wykonujemy akrobacje itp.

Drugi problem to sterowanie. Oglądając moje zdjęcia (gra pstryka je nieustannie), zauważyłem, że cały czas wykonuję te same ruchy. Podstawowy wyścig niczym nie różni się od wykonywania sztuczek na rampie. Trochę wyginania na boki, wychyleń w przód, tył i na tym koniec. Zdziwiło mnie to, więc postanowiłem sprawdzić czy w ogóle ma znaczenie, jakie ruchy wykonuję w trakcie jazdy. Nie ma. Kilka wyścigów przejechałem bez skręcania, a pojazd odbijał się od pobocza, wracał na trasę i jechał dalej (wóz przyspiesza i zwalnia automatycznie). Ładowałem tylko pasek przyspieszenia i z łatwością meldowałem się na mecie pierwszy. Z kolei gdy starałem się kierować samochodem, to z trudem dojeżdżałem jako trzeci, więc sterowanie się nie sprawdza, nie ma mowy o precyzyjnym prowadzeniu pojazdu. Można w ogóle to olać i ruszać się jedynie, kiedy samochód jest w powietrzu, by wykonać triki.

Microsoft nie promuje już swojego kontrolera, obiecując wirtualną kierownicę. Nic w tym dziwnego. Jedyna gra wyścigowa na Kinect jest sympatyczna, ale nie działa. ■■

OCENA 4.0/10

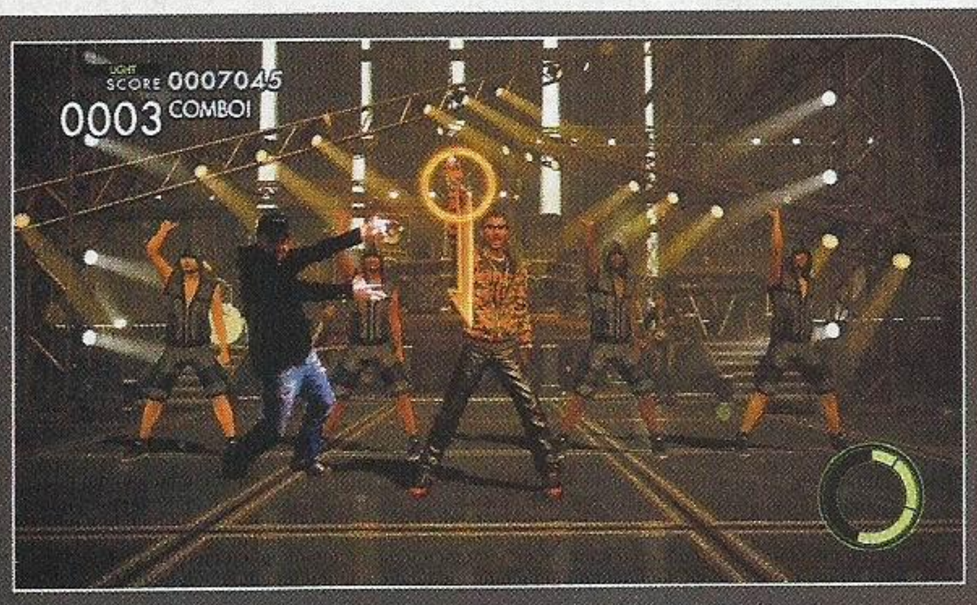
+ SYMPATYCZNY SAMOGRAJ DLA NAJMŁODSZYCH
− STEROWANIE, GRA NA JEDEN WIECZÓR

WYCIĄGNIJ RĘCE I UDAWAJ, ŻE PROWADZISZ SAMOCHÓD

DANCE EVOLUTION

KINECT DLA XBOX360 WYMAGA

GRA TANECZNA TYLKO Z NAZWY



TRUDNE POCZĄTKI To jedna z gier startowych, więc oczekiwałbym solidnego treningu, bo dopiero poznajemy Kinect. Nic z tego. Samouczek jest niedopracowany i nikomu nie pomoże.

txt: FAX

XBOX 360

- WYDAWCA Konami
- PRODUCENT Konami
- LICZBA GRACZY 1 (4)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□
DESIGN ■■■■□□□□□□

GULASH: Idiotyczna zabawa. Tyle pomyślałem po pierwszym, drugim i trzecim kontakcie z grą i wykonywaniu debilnych póz do rytmu kretyńskiego jpopu, który zmasakrował nawet Faxa ;). Jedna rzecz jest fajna – technologia „wycina" naszą postać z otoczenia i wrzuca ją do gry, co zresztą możecie zobaczyć na towarzyszących tej recenzji screenach. Gdyby coś takiego było w Dance Central, mógłby wyjść przyjemny miks. 3/10

Wyjaśnijmy to sobie na początku: Dance Evolution nie jest grą taneczną. Gracz wykonuje określone pozy, od czasu do czasu pomacha rękami i nogami, ale na tym kończy się zabawa. Choć to określenie nad wyraz, bo ciężko mi pisać, że miło spędziłem czas z tym tytułem.

TANIEC Z GWIZDAMI

W grach na Kinect najważniejsze jest sterowanie. Korzystanie z wszelkich ekranów opcji rozwiązano bardzo sprytnie, gdyż podniesienie prawej ręki potwierdza wybór, a lewej go anuluje. Niestety – na tym się kończą dobre pomysły ekipy z Konami. Skoro to w założeniach gra dla fanów tańca, oczekuję po niej możliwości poruszania się w rytm muzyki. Nic z tego. Na parkiet wbiegają tancerze, jeden z nich wychodzi przed szereg i to właśnie jego ruchy należy naśladować. Problem w tym, że na ekranie pojawia się jedynie poza, którą trzeba powtórzyć. Słodka blondynka gimnastykuje się przede mną, a ja jedynie od czasu do czasu wypinam tyłek, zmieniam układ nóg lub wyciągam ręce na boki. Nie ma tu jednak ciągłości ruchów, zdarzały mi się nawet kilkunastosekundowe przestoje, w trakcie których nic nie robiłem. Stałem w miejscu i jak głupek gapiłem się w ekran. Na szczęście czasami można pomachać rękoma, wykonując proste ruchy lub wyrzucać dłonie przed siebie, by trafić w pulsujące kółka. Dopiero na wyższych poziomach trudności układy figur są na tyle częste i szybkie, że zmuszają do ruchu, ale to nadal nie jest taniec.

Zupełnie zaskoczyła mnie ścieżka dźwiękowa. Nie oczekuję, że będziecie kojarzyć takich artystów i zespoły jak Naoki, D-Crew, Ruffage, czy Niko. Utwory są typowo japońskie, a muzyczne gatunki całkowicie przesiąknięte stylem Kraju Kwitnącej Wiśni. Dlatego po grę mogą sięgnąć fani nowoczesnego, japońskiego brzmienia. I tylko oni. Z kolei oprawa, to ładne, kolorowe i dopracowane miejscówki, po których śmigają bardzo dobrze animowani tancerze.

Nie mogę Wam polecić tej gry. Jest nudna i nie ma nic wspólnego z tańczeniem. Na niższych poziomach trudności nie dzieje się nic. Gra wybacza zbyt wiele błędów i nie wymaga od graczy jakichkolwiek umiejętności. Z kolei utwory są tak specyficzne, że albo je od razu pokochacie, albo znienawidzicie. Niestety na imprezę Evolution się nie nadaje. Ludzie czekają na znane i lubiane hity, a nie japońskie dziwactwa. ■■

OCENA 4.5/10

+ DOBRA DLA FANÓW JAPOŃSKIEJ MUZYKI
− GRA TANECZNA, W KTÓREJ SIĘ NIE TAŃCZY

SYMULATOR POZOWANIA PRZED EKRANEM

ROZMOWY Z MASKĄ Demoniczny przedmiot ma piekielne poczucie humoru. Nabija się z bohatera drżącego o życie ukochanej; niezdrowo ekscytuje się po wyjątkowo brutalnym ciosie. A przy tym nawet nie udaje, że jest przyjacielem Ricka.

SPLATTERHOUSE

MUTANT ODERWAŁ CI RĘKĘ? PODNIEŚ JĄ I ZATŁUCZ NIĄ BYDLAKA

txt: MIELU

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA NamcoBandai
- PRODUCENT NamcoBandai
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Też uwielbiam taką przemoc w grach – gorefest i splatter pełną gębą, w niebrzydkiej kreskówkowej grafice. Strasznie podobaja mi się teksty, jakie maska rzuca do bohatera – wcześniej lamusa, tymczasowo dopakowanego jej mocą. Bohater ma na imię Richard, a tekst maski „for a dick you are such a pussy" rozłożył mnie na łopatki. Ogólnie to świetny odmóżdżacz i zapolujcie na niego – może szybko stanieje. 7/10

To arcade'owa gra w starym stylu, którą przez chwilę uważałem za niewartą uwagi, by szybko zmienić zdanie i pokochać ją całym sercem. Przyznaję, lubię radosną przemoc w grach – nie realistyczne sceny wpychania dzieciom kciukami gałek ocznych do czaszki, tylko kreskówkowe, godofwarowe, czy gearsowe masakrowanie przeciwników. W Splatterhouse jest i krojenie zmutowanych maszkar piłą spalinową, i groteskowe fatale w stylu urywania rąk, miażdżenia czaszki, czy odrywania tułowia; jest także nadziewanie nieszczęśników na wielkie szpikulce wystające z ziemi. Mało tego, wrogowie zadając ciosy wyrywają bohaterowi z ciała kawałki mięsa (aż widać kości!), a nawet potrafią mu odgryźć rękę. Jakoś się nie zdziwiłem, gdy okazało się, że mogę ją podnieść i użyć jako broni, okładając nią żądne krwi monstra. Jak miałbym nie lubić takiej gry?

DLA ZWYRODNIALCÓW

Splatterhouse nie jest najlepszym argumentem w dyskusji, czy gry to sztuka albo czy gry są zbyt brutalne. Przeciwnicy tego medium mogliby użyć jej jako przykładu popierającego ich tezy o szkodliwości gier. A prawda jest taka, że to produkt tylko dla osób pełnoletnich, którego zadanie polega na dostarczeniu radosnej, niczym nieskrępowanej jatki – szybkiej, w miarę łatwej rozrywki dla dorosłego gracza. To jest jedyny powód, dla którego można rozważyć zakup Splatterhouse. Nie żadne wykręcone projekty poziomów, zagadki zmuszające do wysiłku intelektualnego, czy różnorodność rozgrywki, bo takowych tu nie ma.

Jeśli spojrzeć na grę przez pryzmat standardów game designu A.D. 2010, wychodzi że jest ona strasznie toporna, czyli ładnie mówiąc – staroszkolna. To durna zabawka oparta na schemacie „idź przed siebie, zabij wszystkich, powtórz kilka razy, zabij bossa, unikaj pułapek, zabij, zabij, zabij". Akcja pokazana jest zza pleców bohatera, a walki toczą się najczęściej na zamkniętych arenach, których nie można opuścić przed rozszarpaniem napastników, wgnieceniem ich w ziemię, rzuceniem piekielnym drzwiom-szczęce na pożarcie, rozcięciem w pół maczetą i tak dalej. Oldskul pełną gębą, choć niespodziewanie znalazło się miejsce dla audiologów w bioshockowym stylu – wypowiedzi szalonego doktora zapisanych na płytach gramofonowych. Można w ten sposób poznać wroga. Wow, prawie poczułem się jak w XXI wieku.

KRAWO, OSTRO, GŁUPIO

Doktorek to świr eksperymentujący na ludziach i tworzący mutanty – w większości człekokształtne, z wielkimi zębami, szponami czy jedną przerośniętą ręką w stylu Birkina z Resident Evil 2. Prościej się już chyba nie dało. To samo dotyczy bossów – wielki wąż; kolos ze śmieci, mający zamiast serca małą demoniczną lalkę mówiącą „mama". Nie mają startu do bossmonsterów z MadWorld – dotyczy to zarówno ich designu, jak i pomysłów na walkę. Cios, odskok, blok, powtórzyć, QTE, koniec – nuda. Zresztą, przemoc niby też była motywem przewodnim MadWorld, ale jednak PlatinumGames potrafili zrobić coś więcej niż tylko głupią napieprzankę. Ot, choćby dodali punktację – takiej w Splatterhouse nie ma, bo nie ma znaczenia jak walczymy. Chodzi tylko o to, by zabijać, jak kto lubi.

Najlepsze są poziomy 2D, gdy biegnie się w bok, unika pułapek i trochę walczy. Zanim jednak zagracie, koniecznie zainstalujcie grę na dysku, bo loadingi są zbyt długie. Nic tak nie irytuje, jak konieczność czekania kilku minut na restart po wpadnięciu przez przypadek w dziurę. No, może gorsze jest powtarzanie sporego kawałka poziomu po zgonie, bo ktoś beznadziejnie rozmieścił checkpointy. Splatterhouse to radosna jatka, przypominająca, że gry mają przede wszystkim bawić. Co za różnica jak wygląda (krwawo) i jak brzmi (ostro). Ja bym kupił za pół ceny. Tylko braku kooperacji nie mogę przeżyć. ■■

OCENA 6.7/10

➕ RELAKSACYJNY ODMÓŻDŻACZ, HUMOR
➖ PROSTE POZIOMY, NUDNI BOSSOWIE, SCHEMATYCZNA ROZGRYWKA

MISS SPLATTERFEST 2010

Stara szkoła

Do odblokowania czekają trzy części Splatterhouse. Nie ma czym się zachwycać. Jak to w grach sprzed dwudziestu lat – poziom trudności jest wysoki, łatwo zginąć robiąc nieostrożnie o krok za dużo. Da się kroić mutanty maczetą, ale wylewa się z nich jakaś zielona maź – ani to straszne, ani śmieszne. Wolę grać w remake'a, ale bonus zacny.

OSTRA PARKA Szalony doktor porywa Jennifer, a jej chłopak Rick prawie umiera, ale w ostatniej chwili zakłada maskę, która zmienia go w maszynę do zabijania.

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

WRACAMY DO SŁONECZNEJ ITALII. EZIO NIE POWIEDZIAŁ JESZCZE OSTATNIEGO SŁOWA

txt: MIELU

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA Ubisoft
- PRODUCENT Ubi Montreal
- LICZBA GRACZY 1 (8)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

GULASH: To śliczna, rozbudowana gra i warto ją kupić. Osobiście chciałbym powrócić do Jerozolimy z czasów Krucjat; tamten klimat bardziej mi pasował. Niemniej – świetna pozycja. 9/10

Coroczne aktualizacje serii Need for Speed, FiFA, Pro Evolution Soccer, NBA 2K, czy Call of Duty już nikogo nie dziwią, ale... Assassin's Creed? To równie niewiarygodne, jak sequel Dragon Age mający ukazać się zaledwie rok po oryginale. A jednak, po zaledwie dwunastu miesiącach doczekaliśmy się kolejnej odsłony młodej, a już wielkiej serii Ubisoftu. Od razu muszę zaznaczyć, że nie jest to zupełnie nowa gra. Powiedziałbym, że to bardziej kontynuacja przygód Ezio, niż „przeżywającego" jego wspomnienia Desmonda Milesa. Nie ma tak drastycznej zmiany scenerii, jak w przypadku dwójki, w której Jerozolimę z czasów krucjat zastąpiły włoskie miasta z początków Renesansu. Akcja wciąż toczy się we Włoszech, a konkretnie w Rzymie, bohaterem ponownie jest Ezio Auditore i znów trzeba dokopać rodzinie Borgiów.

Być może Ubisoft zwietrzył szansę zarobienia łatwej kasy, licząc że fani dwójki chętniej zapłacą za powrót do Italii niż wycieczkę w nowe miejsce z nowym protagonistą. Na pewno taniej było wyprodukować Brotherhood, mając gotowe fundamenty. To nieistotne, bo AC:B nie jest zwykłym odcinaniem kuponów – jasne, gra jest podobna do dwójki, ale oferuje sporo nowości. Daj Bóg, żeby każdy „dodatek" tak wyglądał.

RENESANS RZYMU

Niektóre elementy są dokładnie takie, jak wcześniej; choćby ściganie kurierów Borgiów, czy kieszonkowców. Ezio identycznie wtapia się w tłum; znów można ukryć się przed wzrokiem strażników otaczając się kurtyzanami. Farbowanie ubrań to już klasyk, podobnie jak szukanie szkatułek z pieniędzmi. Bardzo często znajduje się w nich dodatkowe przedmioty, które można sprzedać, ale część z nich jest niezbędna, by kupić nowe bronie, czy zbroje – odnajdując je wykonuje się tak zwane Shop Questy. Ten motyw akurat uważam za słaby, bo nigdy nie wiadomo gdzie dany przedmiot się znajduje, więc trzeba liczyć na łut szczęścia. Wolałbym konkretne zadanie śledzenia albo ubicia kogoś.

Nie tylko dzięki szkatułkom można się obłowić, warto przeszukiwać ciała zabitych – w ten sposób łatwo uzupełnia się zapasy trucizny, leków, a także kul i bełtów. Pozwala to zaoszczędzić trochę pieniędzy. W poprzedniej części Ezio był aż zbyt bogaty i nie wiadomo było na co wydawać ten cały szmal, tym razem jednak ani razu nie poczułem, że mam za ciężki portfel.

Majątek przepada wraz z atakiem Cesarego Borgii na Montireggioni. Ezio nie odbudowuje jednak miasteczka i całe szczęście, bo zarządzanie nim nie było najlepiej rozwiązane. Teraz bohater zarabia pomagając otwierać sklepy w Rzymie, a jest to możliwe dopiero po zmniejszeniu wpływów Borgiów w mieście.

W całym Rzymie znajdują się miejsca nazwane Borgia Tower – to wysokie wieże i kilka otaczających je budynków, gdzie kręci się od kilku do kilkunastu strażników oraz kapitan. Gdy Ezio zostanie dostrzeżony na tym terenie, natychmiast podnosi się alarm i w pościg za nim rzuca się uzbrojona banda. Zadanie jest proste – trzeba zabić kapitana, a następnie wdrapać się na wieżę i ją podpalić, dając tym samym znak Rzymianom, że okolica już nie znajduje się pod wpływami Borgiów. Dopiero wtedy można otworzyć sklepy, chociaż nie oznacza to, że bohater nie musi płacić za kupione w nich przedmioty. Gdzie tu zysk? Otóż co dwadzieścia minut na konto w banku wpływa określona sumka – tym większa, im więcej sklepów udało się otworzyć, zabytków kupić, czy akweduktów wyremontować. Krótko mówiąc, Ezio inwestuje i dorabia się majątku jednocześnie zmniejszając wpływy Borgiów w Rzymie.

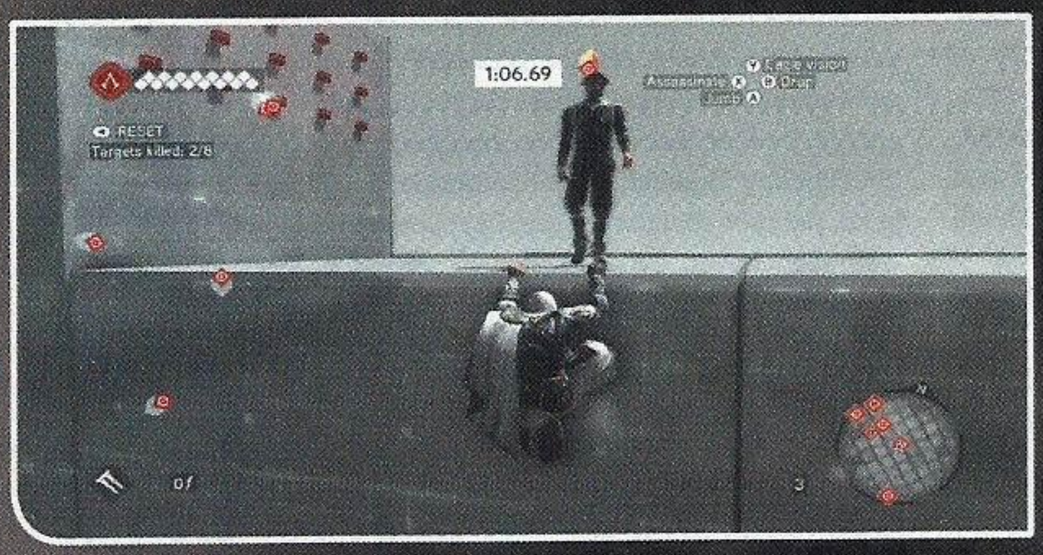
BROTHERHOOD NIE JEST ODCINANIEM KUPONÓW – JASNE, GRA JEST PODOBNA DO DWÓJKI, ALE OFERUJE SPORO NOWOŚCI. DAJ BÓG, ŻEBY KAŻDY „DODATEK" TAK WYGLĄDAŁ

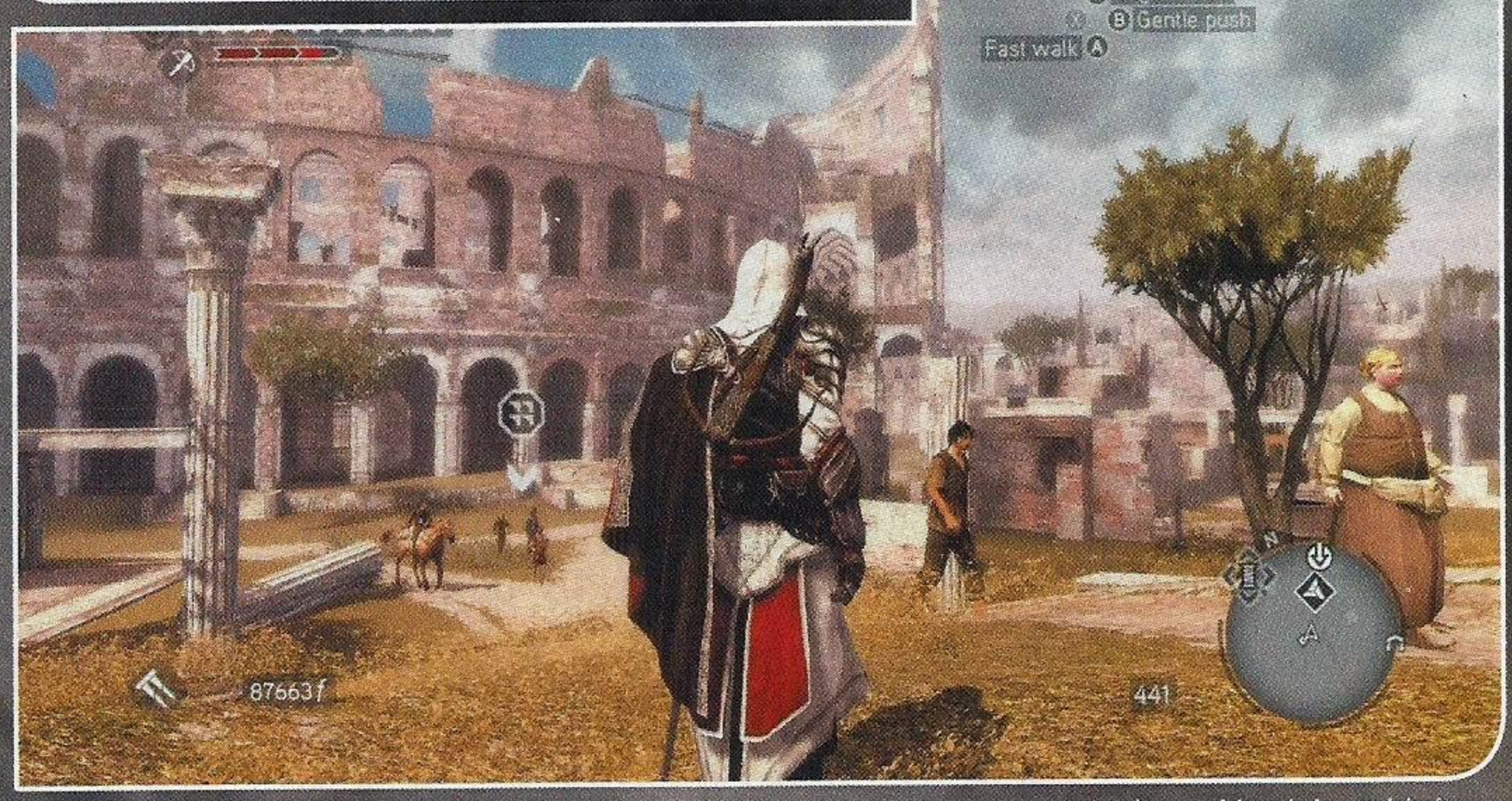
Rozczarowało mnie, że moje działania nie miały żadnego związku z głównym wątkiem. Cokolwiek bym zrobił – czy wyzwolił cały Rzym spod jarzma tyranów, czy zupełnie go zignorował – Cesare i tak będzie wściekły, że stracił nad nim kontrolę. Mimo to bardzo duże brawa za powiązanie elementu zarządzania miastem z właściwą rozgrywką. Tak to powinno być rozwiązane w poprzedniej grze.

JESZCZE RAZ, ENCORE

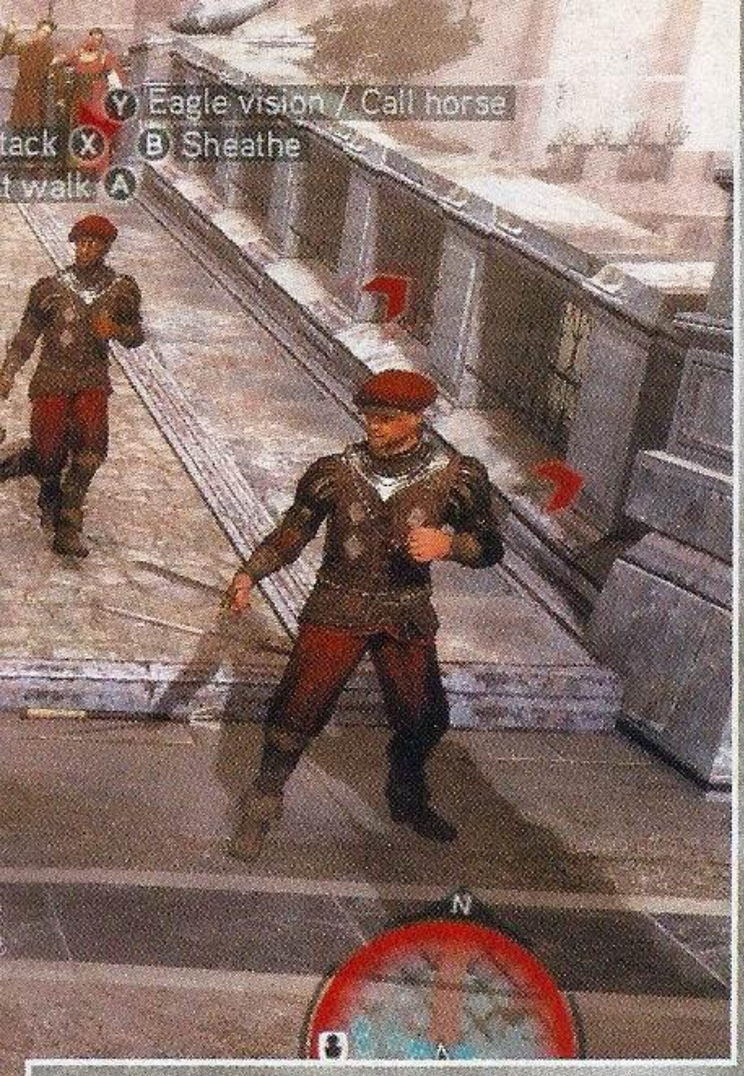
Powraca sześć misji w stylu Prince of Persia. Poprzednio Ezio szukał sarkofagów Asasynów, a teraz nawiedza kryjówki wyznawców kultu Romulusa. Gra staje się rasową platformówką i tylko w dwóch przypadkach również trzeba walczyć. Podobnie jak w AC2, pierwsza misja jest obowiązkowa, a kolejne można wykonać, jeśli komuś zależy na nagrodzie. Znów jest to zbroja, niestety nie Altaira, ale też fachowa. Polecam zaliczyć wszystkie te misje, by zobaczyć, kto stoi za sektą Romulusa.

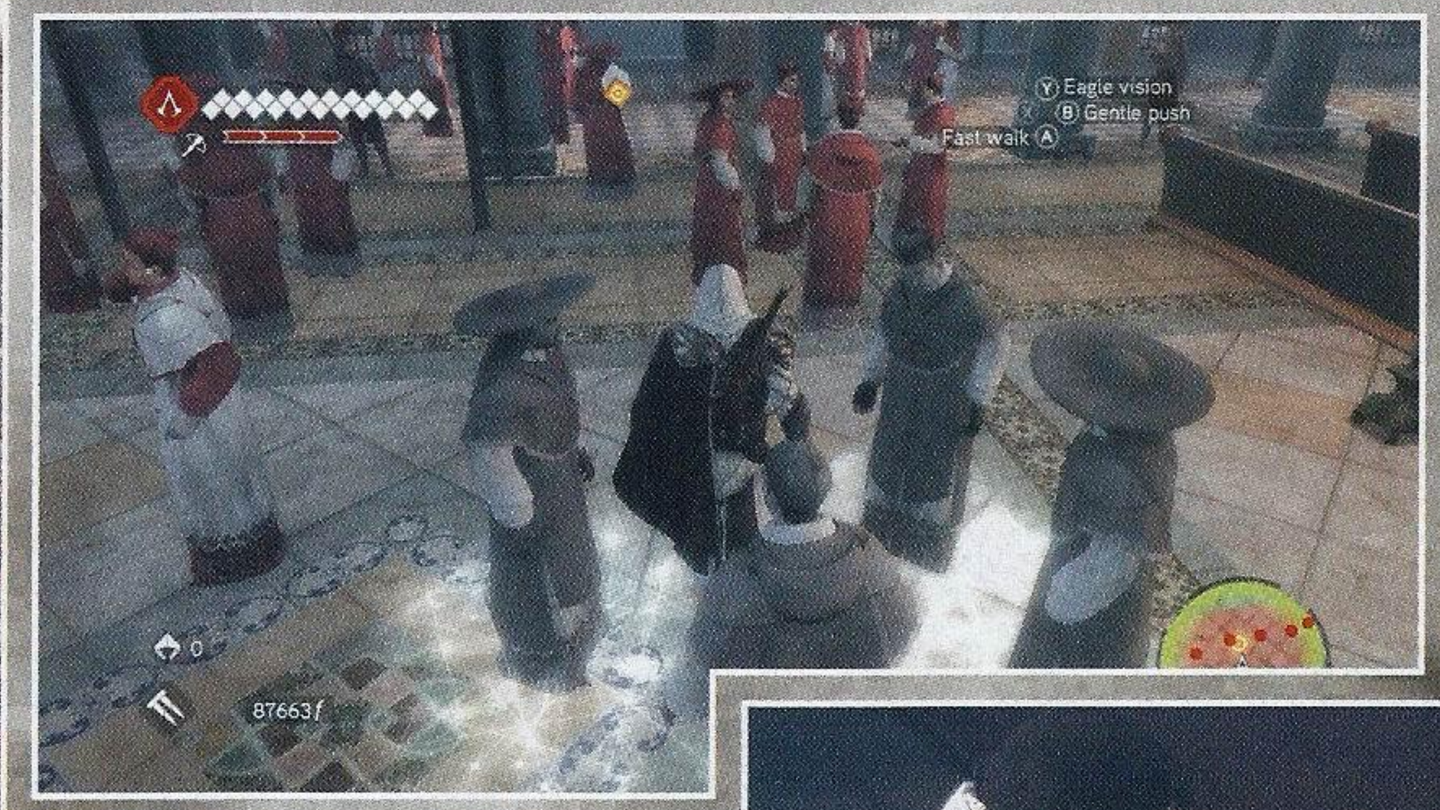
Z dodatkowych questów, świetne są również te związane z maszynami Leonardo da Vinci. O ile w pierwszej części Ezio szukał stron Kodeksu, dzięki którym genialny wynalazca mógł tworzyć nowe





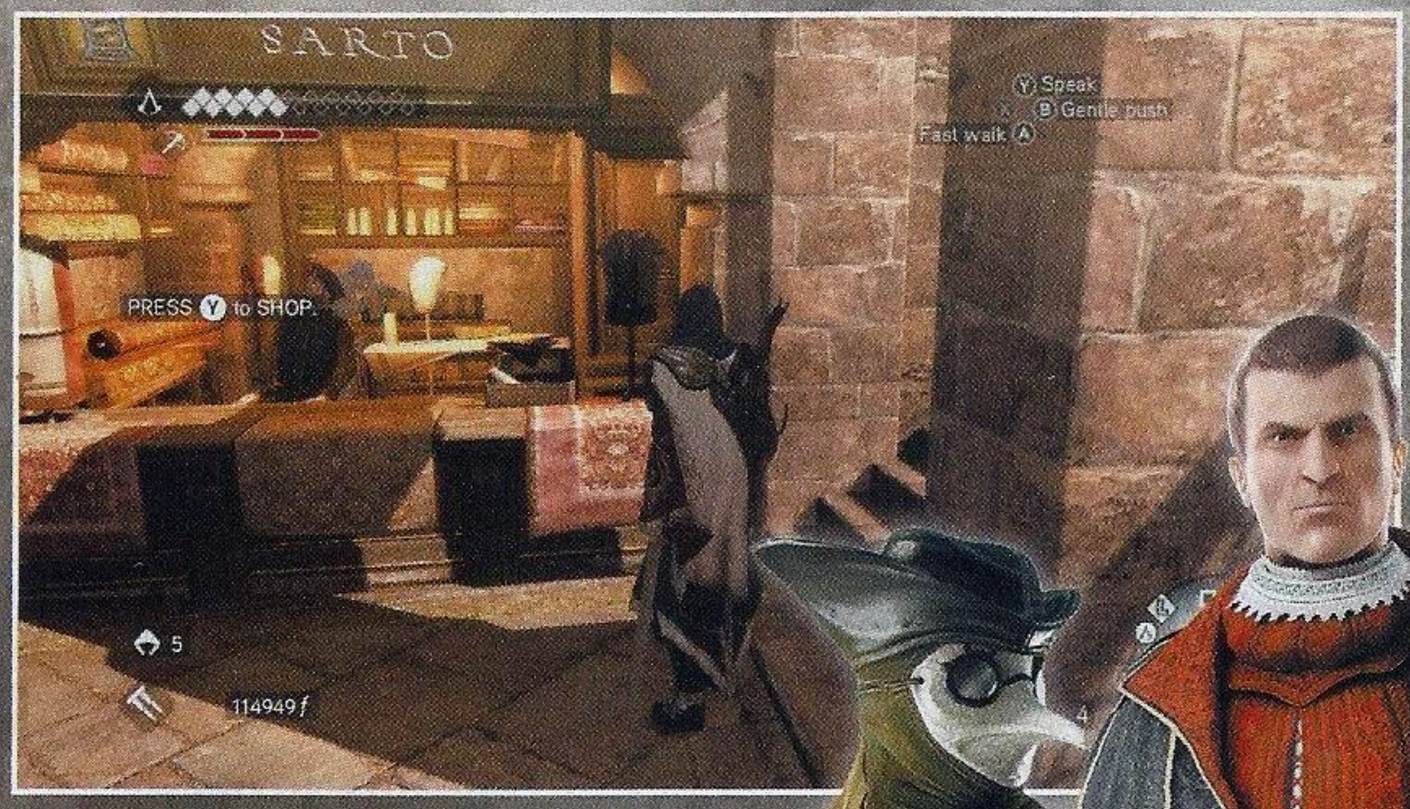
AC: INTEGRAL Misje VR to zabawa m.in. dla maniaków czasówek. Jeśli reakcje graczy będą pozytywne, można spodziewać się rozwinięcia pomysłu w AC3. Podobnie z trenowaniem Asasynów. Fajnie byłoby ustalać, czy mają ćwiczyć łucznictwo, jazdę konną, czy walkę bronią białą.





NIE TYLKO SKLEPY Ezio odblokowuje również wejścia do tuneli służących do szybkiego przemieszczania się z jednego końca miasta na drugi – przydają się do podkręcenia tempa gry.

OSTRZE W TŁUMIE Zabawne, że wciąż można stać się niewidocznym dla strażników wtapiając się w czteroosobowy „tłum" kurtyzan. Altair wyglądał jak mnich i znikanie wśród nich miało sens, ale jego strój był jednak tak chłodny i rozpoznawalny wśród graczy, że Ubi nie chciało z niego rezygnować. Ezio powinien wyglądać inaczej, ale wtedy nie byłby takim fachowym zabijaką.



bronie, tak teraz bohater musi zniszczyć machiny bojowe zaprojektowane przez swojego przyjaciela, zmuszonego do pracy dla Borgiów. Asasyn musi niezauważony dotrzeć do planów i je spalić, następnie odnaleźć maszyny Leonardo i za ich pomocą zrobić totalną rozpierduchę, a na samym końcu je zniszczyć. Czołg jest zadziwiająco lekki, zwrotny i przy tym potężny, a lotnia działa jak poprzednio, czyli unosi się tylko, gdy Ezio przeleci przez strumień gorącego powietrza – na przykład nad płonącą wieżą strażniczą. Misje te toczą się poza Rzymem i są totalnie opcjonalne, więc jeśli komuś nie podoba się zmienianie Assassin's Creed w strzelankę, może je sobie odpuścić.

Mechanika rozgrywki pozostała niezmieniona, wciąż swobodnie biega się po mieście – głównie po dachach przepięknych, zabytkowych budynków; śledzi się cele i zabija ludzi niekoniecznie w skrytobójczy sposób, a później bawi się ze strażnikami w chowanego. Tak mniej więcej opisaliśmy rozgrywkę w recenzji Assassin's Creed 2 i te słowa idealnie pasują do Brotherhood. Krok naprzód nie został wykonany, Ubisoft poleruje to, co już znamy, balansuje rozgrywkę i lepiej ją prowadzi.

SKRYTOBÓJCA RĘBAJŁO

Strażnicy niczego się nie nauczyli. Potrafią podbiec do ciała swojego towarzysza, popatrzeć na nie i po chwili odejść bez słowa, powracając do swoich obowiązków, czyli najczęściej chodzenia w tę i z powrotem. Gdy łażą w grupie, można podkraść się od tyłu i zabić ostatniego, a reszta niczego nie zauważy. Raz wskoczyłem do wozu z sianem, którego pilnowało dwóch strażników. Jednego z nich zabiłem i wciągnąłem pod siano, a drugi zaskoczony brakiem kolegi popatrzył tylko i... Czekał. Doczekał się widoku Ezio wyskakującego z wozu i wbijającego mu ostrze w brzuch.

Głupota przeciwników poraża ale też sprawia, że gracz czuje się bardzo mocny. Specjalnie pokazywałem się strażnikom i zachęcałem ich do gonienia mnie po dachach – biedacy wspinali się, a ja ich skopywałem w przepaść. Nie zawsze się udawało i czasami musiałem stanąć do walki, ale Ezio jest jeszcze potężniejszy niż wcześniej, więc naprawdę trzeba się postarać, by dać się zabić. Po pozbyciu się jednego wroga wystarczy nacisnąć przycisk ataku i skierować gałkę analogową w kierunku innego celu, a bohater doskoczy do niego i zabije go jednym ciosem – nawet najpotężniejszych, najlepiej opancerzonych przeciwników! Ten manewr można powtórzyć kilka razy uzyskując kill streaka.

Kontry, przechwytywanie broni, kopniaki, przerzuty przez bark wrogów, którzy próbowali złapać bohatera – to wszystko sprawia, że Ezio jest prawdziwą maszyną do zabijania. Standardowo

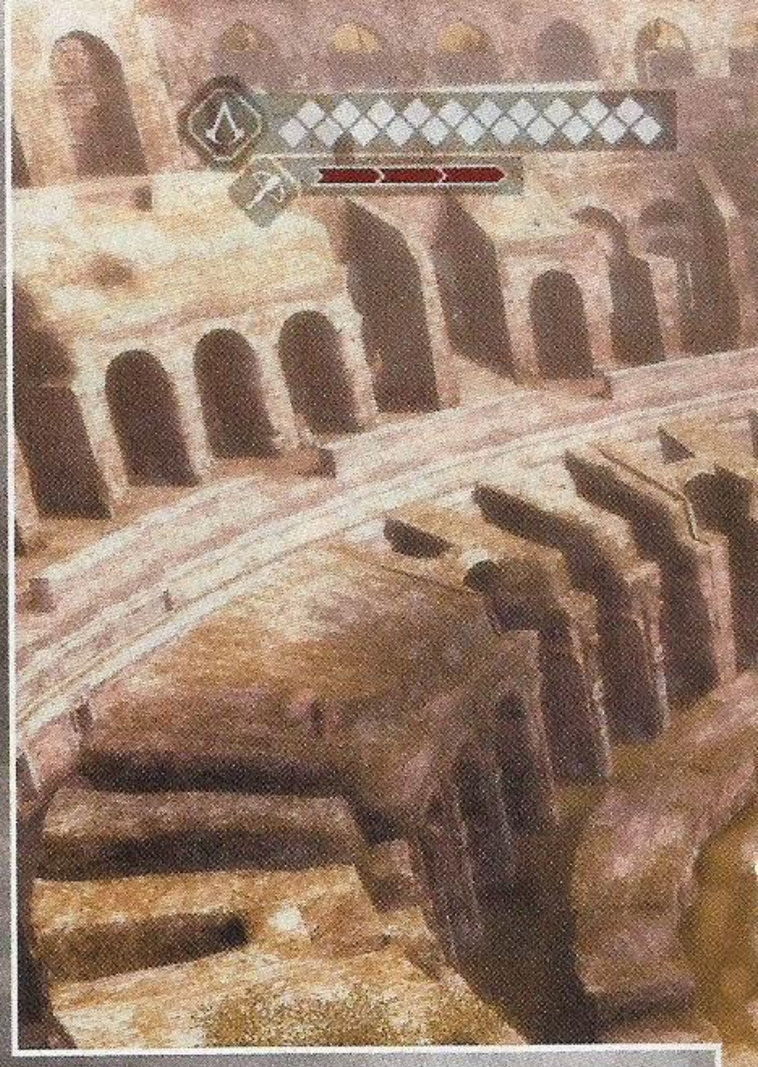
BELLA ROMA

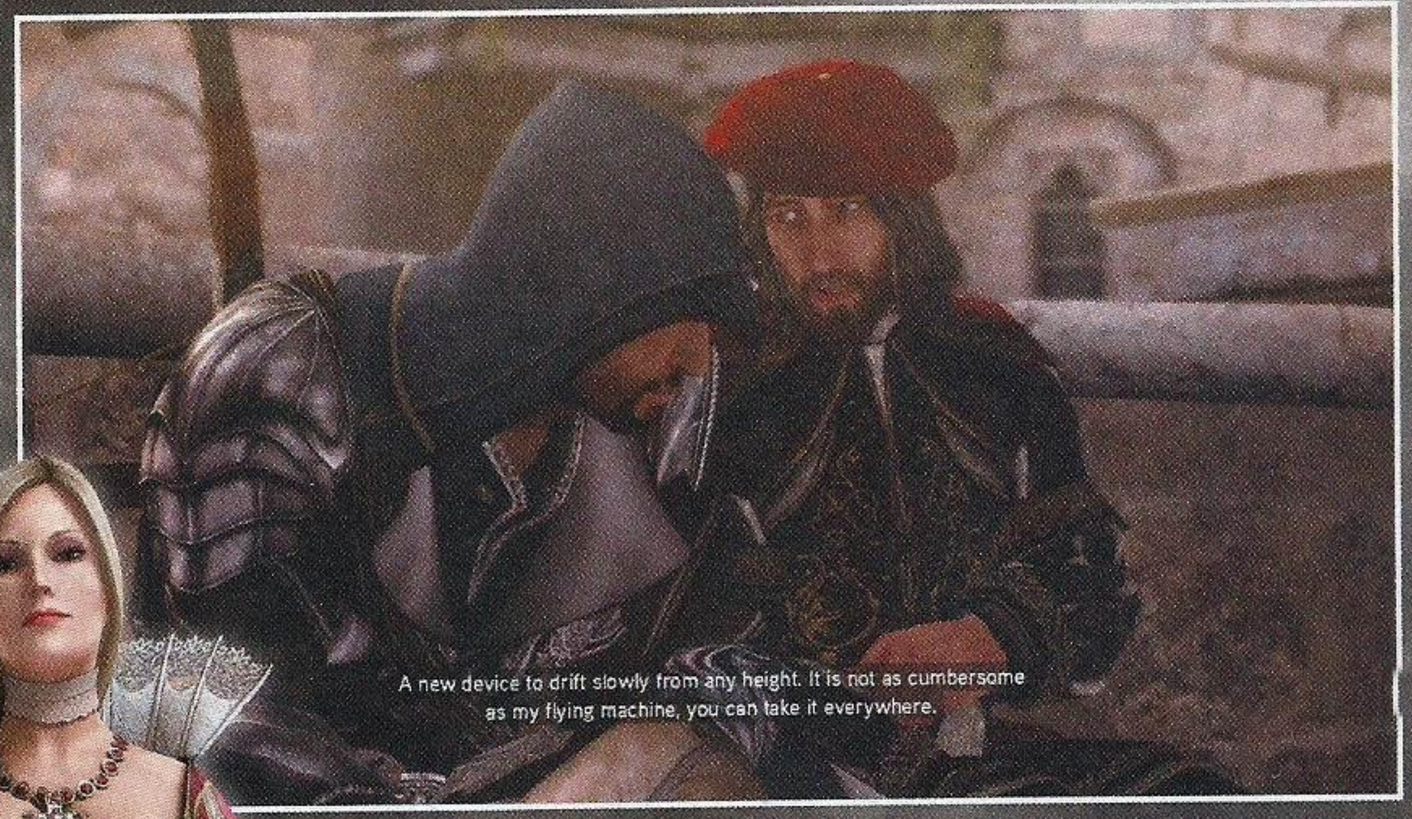
Ezio znowu przenika przez otoczenie (a peleryna mu przez ramię), pop-up zbyt mocno kłuje w oczy, a animacji zdarza się chrupnąć, ale kogo to obchodzi, skoro gra wygląda tak cudnie? Od 2007 roku, czyli premiery pierwszego Assassin's Creed, wiadomo, że gry z tej serii są przepiękne, tekstury nieprawdopodobnie urozmaicone i szczegółowe, i nie inaczej jest w przypadku Brotherhood. Co prawda widok ze szczytu Koloseum czy Bazyliki św. Piotra nie robi już takiego wrażenia, jak widok Jerozolimy ze szczytu Kopuły na Skale, ale po prostu człowiek przywyka do takich atrakcji. Przywykłem też już (a nawet przejadły mi się) do włoskich miast i z chęcią przywitałbym zmianę scenerii. Pobiegałbym po Paryżu.

DZIWKI I ZŁODZIEJE

Złodzieje, najemnicy, kurtyzany – pojawili się w drugiej części, a już właściwie są zbędni. Rzadko kiedy naprawdę potrzebowałem ich pomocy. Można dla nich wykonywać zadania, ale lepsze są wyzwania zachęcające do grania w określony sposób. Gra liczy ilu wrogów zabiło się skacząc z belki, jak często wzywało się Asasynów, by pomogli w walce, jak wielu strażników potraktowano trucizną i tak dalej. Jest tego mnóstwo ale oczywiście nie ma to żadnego związku z głównym wątkiem. Ot, taki tam pomysł na przedłużenie zabawy.

ODKRYJ PRAWDĘ Zagadki Subject 16 to miły przerywnik, zawsze przyjemnie ruszyć mózgownicą, a nie tylko zabijać. Tylko niełatwo je znaleźć. Podpowiem – szukajcie wysoko na ścianach.





już asasyńskie ostrza sprawdzają się w walce lepiej od większości mieczy, szpad czy toporów, a życie można ułatwić sobie strzelając do wrogów z pistoletu lub kuszy albo zatruwając ich – wtedy oszołomieni zadają ciosy gdzie popadnie, najczęściej raniąc swoich towarzyszy.

Ale właśnie taka jest seria Assassin's Creed. Niby chodzi o skradanie się, ale Ezio nawet nie potrafi przykleić się do ściany, a w otwartej walce sam przeciwko dziesięciu ma większe szanse na przeżycie, niż Solid Snake lub Sam Fisher w starciu z trzema przeciwnikami. To taka skradanko-rąbanka, w której jak zwykle brakuje poziomów trudności, a ginie się częściej po zepsutym skoku i upadku z wysokości niż w walce. Ubisoft stworzył nowoczesną, casualową skradankę, a biorąc pod uwagę kapitalną sprzedaż poprzednich dwóch części, nie wierzę, by cokolwiek miało się zmienić. Choć wciąż nie potrafię zrozumieć dlaczego nie mogę sobie wybrać, czy chcę grać na normalu, czy na hardzie. Być może w prawdziwej kontynuacji opatrzonej cyferką 3 będzie taka opcja.

SZKOŁA ZABÓJCÓW

W dwójce Ezio mógł wynająć najemników, by pomagali mu w walce. Z powodu ich głupoty – byli równie inteligentni i walczyli tak samo skutecznie, co przeciwnicy – korzystanie z ich usług nie miało sensu. Teraz w ogóle są nieprzydatni, a to za sprawą Asasynów szkolących się pod czujnym okiem bohatera. W podzięce za uratowanie życia, Rzymianin (lub Rzymianka – panie również mogą być skrytobójcami) dołącza do Ezio i rozpoczyna u niego trening. Takiego ziomka można wysłać na misję do jednego z kilkunastu europejskich miast, a po kilku minutach czasu rzeczywistego wróci ze świeżą porcją punktów doświadczenia. Zabawa jest bardzo uproszczona, bo nie ma znaczenia, o co chodzi w danej misji – opisów nawet nie czytałem, bo są nieistotne, liczy się tylko, ile punktów XP postać zdobędzie i czy zadanie nie jest dla niej zbyt trudne. Taki ludek może zginąć, na szczęście chętnych na jego miejsce nigdy nie brakuje, więc nie ma tak, że zabitego Asasyna nie da się zastąpić.

Wystarczy mieć dwóch pomocników, by pojawiła się opcja wezwania ich do pomocy podczas walki. Przybiegają znikąd i raźno biorą się za zabijanie strażników. Dopóki są słabi, trzeba im pomagać, by nie zginęli – wzywałem ich głównie w celu odwrócenia uwagi wrogów, co ułatwiało mi eliminowanie zagrożenia. Później jednak stali się tak diabelnie mocni, że nie jestem pewien, czy Ezio dałby sobie radę z nimi w starciu jeden na jednego. Ogłuszają strażników, rzucając im bomby dymne pod nogi, podjeżdżają na koniach i zeskakując wbijają wrogom ostrza w plecy.

DOBIŁEM DO DWUDZIESTU GODZIN ZALICZAJĄC POZOSTAŁE MISJE LEONARDO I „POPOWE", A TAKŻE ŚCIGAJĄC AGENTÓW TEMPLARIUSZY

By przywołać parę Asasynów, należy nacisnąć LB/L1. Maksymalnie da się przywołać aż szóstkę pomocników (trzy razy LB/L1) i wtedy można nawet nie włączać się do walki. Później trzeba odczekać chwilę, by móc znów skorzystać z ich usług. Gdy już dorobiłem się takiej szóstki, wolałem korzystać z innego ich talentu – przytrzymywałem przycisk, a z nieba nagle spadał deszcz strzał, wprost na strażników, na których akurat patrzyłem. Aż za bardzo ułatwia to zabawę, dlatego zostało wprowadzone ograniczenie – taki atak równa się wezwaniu sześciu Asasynów jednocześnie, więc by móc go powtórzyć, trzeba swoje odczekać.

VR W ANIMUSIE? MADNESS

Maksymalnie można „trenować" dwanaście osób, ale by dojść do takiej liczby, trzeba niszczyć Borgia Towers. Oznacza to, że Ezio zmniejsza wpływy

Borgiów (Templariuszy) w Rzymie, a szkoląc coraz więcej Asasynów, odbudowuje ich potęgę. Łykam to tłumaczenie bez popitki, ale niczego innego nie spodziewałem się po grze z tej serii, bo wszystko w Assassin's Creed wydaje mi się bardzo sensownie, fajnie wytłumaczone. Atak Cesare na Montireggioni to doskonały pretekst, by pozbawić bohatera jego sprzętu (podwójnych asasyńskich ostrzy, zbroi Altaira) – równie dobry, jak degradacja Altaira, po tym jak spartaczył kluczową misję i oberwał od mistrza Templariuszy. Największą rewelacją jest dla mnie tłumaczenie skąd wziął się tryb multiplayer – autorzy wymyślili sobie, że gracze wcielają się w agentów Templariuszy trenujących w Animusie. Sensowne? Lepiej się tego wymyślić nie dało.

O tym, że rozgrywka wieloosobowa trafi do Brotherhood było wiadomo już wcześniej, a więcej o niej piszę w ramce. Tymczasem nie tylko Templariusze mają gdzie ćwiczyć – Desmond również doczekał się wirtualnej sali treningowej. Można się kłócić, że nie potrzebuje takowej, bo szkoli się przeżywając wspomnienia przodków, ale moim zdaniem to czepialstwo. Misje VR przypominają te z Metal Gear Solid. Akcja toczy się w sterylnym, jasnym pomieszczeniu bez tekstur (tzn. są tekstury – białe i szare), zamiast budynków są wielkie klocki, a po nich chodzą strażnicy, których zabija się na czas. Bądź też po prostu walczy się na arenie z kilkoma przeciwnikami i należy uzyskać jak najdłuższego kill streaka. Jestem przekonany, że ten tryb był banalny do stworzenia i nie zabrał developerom wiele czasu, a nie wątpię, że znajdą się chętni, by się nim pobawić. To sprytne przedłużenie żywotności gry.

CIĄG DALSZY NASTĄPI

Otworzyłem większość sklepów, wypełniłem jedną trzecią misji da Vinciego i Romulusa, ukończyłem główny wątek, a licznik na koniec wskazał niecałe trzynaście godzin. Mogło być więcej, ale Ubi wciąż ma problemy z utrzymaniem tempa fabuły i pod koniec akcja przyspiesza na łeb, na szyję. Nie podoba mi się nieoczekiwany, zupełnie niewyjaśniony skok poza Rzym. Nie chcę zdradzać zbyt wiele, więc zatrzymam się tutaj, ale mam nadzieję, że za dwa miesiące nie zobaczę DLC z jakąś wyciętą misją. Dobiłem do dwudziestu godzin zaliczając pozostałe misje Leonardo i „PoPowe", a także ścigając agentów Templariuszy (te same modele postaci zostały użyte w multiplayerze – po prostu bomba!). Ponadto kilka razy przeniosłem się w czasie do Florencji – to grywalne wspomnienia Ezio związane z jego dziewczyną. Ubawiłem się widząc go znów młodego, w podstawowym stroju asasyńskim, bez żadnej zbroi.

Nie wycisnąłem z gry wszystkich soków, a przecież nareszcie można wracać do już zaliczonych misji i je powtarzać, by osiągnąć lepszą synchronizację. Jak na „dodatek", a nie prawdziwą kontynuację, w Brotherhood jest obłędnie dużo do roboty. Jest nawet okazja zobaczyć, czego nauczył się Desmond. W zręcznościowych fragmentach w zamkniętych pomieszczeniach na pewno spisuje się świetnie, ale wciąż nie wiem, czy chciałbym zobaczyć, jak biega po współczesnym Londynie czy Paryżu. Mam przeczucie, że nigdy to nie nastąpi, a jeśli saga ma zakończyć się wydarzeniem mającym miejsce w teraźniejszości, będą to co najwyżej dwie misje, których akcja będzie toczyć się wewnątrz budynków.Mam tylko jedną prośbę do Ubisoftu: Uruchomcie drugą ekipę do tworzenia kolejnych części, tak jak jest z Call of Duty, bo po TAKIEJ końcówce jak mam teraz czekać najmniej półtora roku, by zobaczyć co dalej... Miejcie litość, to nie serial, którego kolejny odcinek obejrzę za tydzień! ■■

OCENA 8.7/10

\+ MULTI, VR, S.P.Q.R. I ODBUDOWA MIASTA, MISJE LDV I ROMULUSA
\- WE WŁOSZECH BEZ ZMIAN, ZBYT WYSOKIE TEMPO POD KONIEC

DODATEK, A WIĘKSZY NIŻ NIEJEDNA PEŁNA GRA

SKRYTOBÓJSTWO W SIECI CZYLI NIE TYLKO SKILL I MANUAL

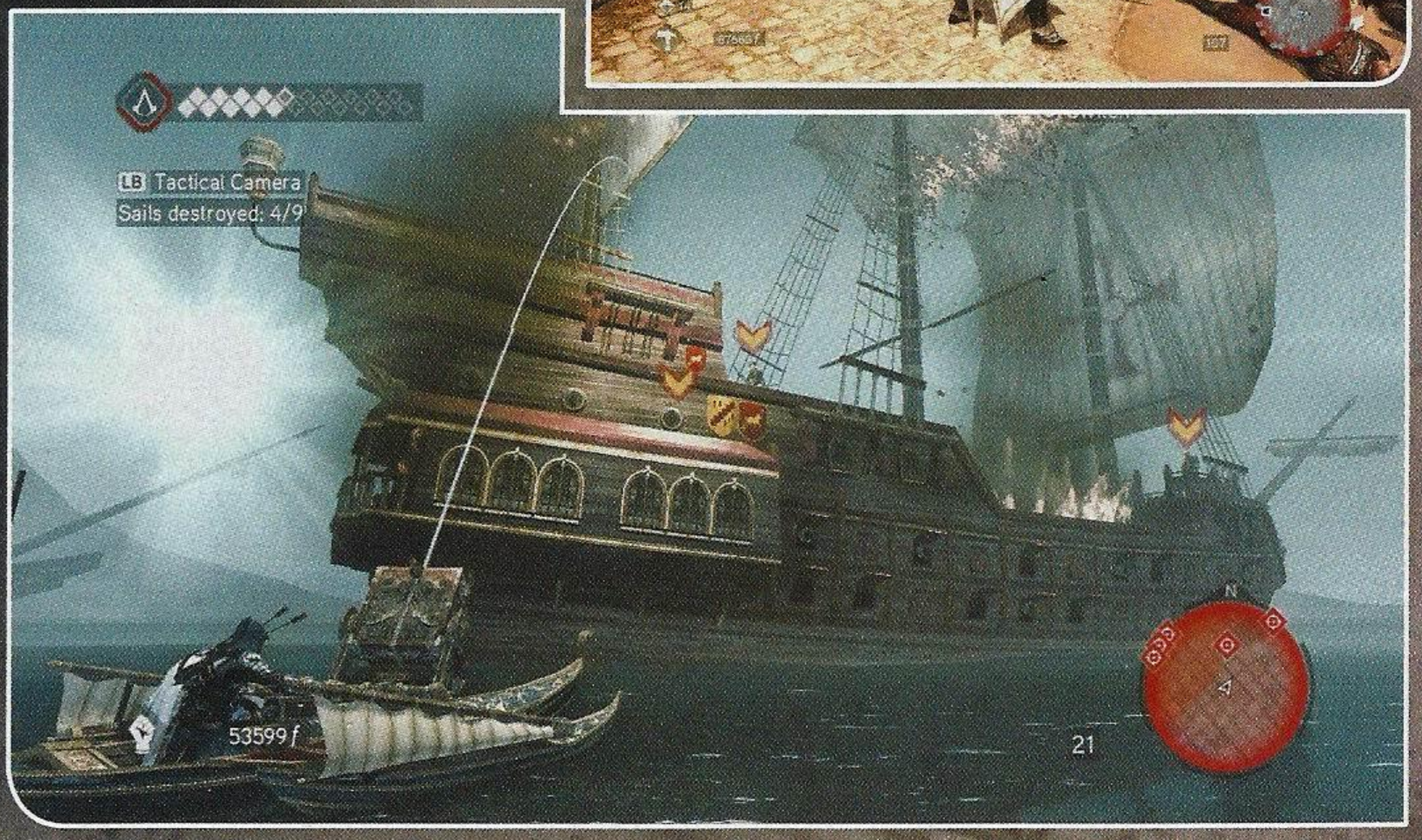
Multiplayer pojawia się w grze z serii Assassin's Creed po raz pierwszy. Jak mogliśmy myśleć, że ten tryb w AC nie ma sensu?

Mutliplayer nie zmienił się znacznie w stosunku do bety, co akurat mi odpowiada, bo bawiłem się przy niej doskonale. Zabawa sprowadza się do tego, że gracz jednocześnie poluje i jest ofiarą, więc lepiej zachowywać się jak prawdziwy skrytobójca i wtapiać się w tłum, a nie zdradzać wszystkim swoją pozycję biegając. Tryb Wanted to ffa – każdy ma swój cel i jest czyimś celem, a wygrywa ten, kto zgarnie najwięcej punktów. Otrzymuje się je przede wszystkim za zabijanie – tym więcej punktów wpada, im bardziej fachowo dorwało się cel. Początkowo można co najwyżej wbić ostrze w plecy albo zeskoczyć ofierze na głowę. Awansując na kolejne poziomy doświadczenia, zdobywa się cacka umożliwiające bardziej finezyjne mordy – strzał z pistoletu może do takowych się nie zalicza, ale wbicie zatrutego ostrza tak, że przeciwnik nawet nie wie, kto i kiedy go otruł, jest po prostu doskonałe.

Punkty wpadają również za obronę przed napastnikami. Generalnie ofiara ma niewielkie szanse przeżyć atak, ale zawsze może spróbować po prostu uciec, choć gdy wróg jest blisko pozostaje jedynie rzucić mu bombę dymną pod nogi – przez moment napastnik dusi się i wtedy można go spoliczkować. Zhańbiony musi szukać nowej ofiary. Z czasem powiększa się liczba dostępnych perków-gadżetów ułatwiających wtapianie się w tłum. Można na przykład zmienić najbliżej znajdujących się NPCów w swoje klony. Gorzej, gdy napastnik odblokował Eagle Vision...

Jest tryb, w którym gra się w parach i dostaje słuszne bonusy za współpracę – wystawianie ofiary partnerowi, czy wspólne jej ubijanie. A w Manhunt gracze dzielą się na dwie drużyny i najpierw jedna ekipa poluje, a druga próbuje nie dać się zabić (dodatkowe punkty wpadają, gdy ofiary trzymają się blisko siebie – ryzykowne, dlatego sowicie opłacane), a w następnej rundzie następuje zmiana.

Multi w Brotherhood to zupełnie nowe doświadczenie. Tu nie liczy się bycie najzręczniejszym i najszybszym oraz doskonała celność, a opanowanie, umiejętność wyczekania i atak znienacka po cichu. A teraz błagam o DLC z Altairem i Jerozolimą.



ŁÓDKA, CZOŁG, LOTNIA Demolka czołgiem była najprzyjemniejsza, sterowanie lotnią to koszmar, a łódka z zamontowanym na pokładzie działkiem jest powolna, ale zabójcza. Nagrodą za zaliczenie misji da Vinciego jest spadochron!

DANCE CENTRAL

OTO NOWY KRÓL DOMOWYCH PARKIETÓW

txt: GONZO

XBOX 360

- WYDAWCA Microsoft
- PRODUCENT Harmonix
- LICZBA GRACZY 1-2
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

GULASH: Przeszkadzają mi dwie rzeczy. Po pierwsze – brak multi dla dwóch osób jednocześnie. Po drugie – tu się tylko właściwie odtwarza ruchy ludka z ekranu; nie ma jakiegoś wkomponowania gracza do teledysku. Mimo to zabawka jest niezła. 7/10

Tańczyłem. Naprawdę tańczyłem. Nie machałem bez sensu kończynami, nie wykonywałem kosmicznych ruchów. Tańczyłem. Chcę to mocno podkreślić, bo byłem kompletnie zaskoczony tym faktem. Geniusze z Harmonix dostarczyli prawdziwy hit. Teraz każdy będzie chciał przyjść na Wasze domówki, bo Dance Central dostarcza rozrywkę na najwyższym poziomie.

JUSTIN BIEBER PĘKŁBY Z ZAZDROŚCI

W tym miesiącu recenzuję dwie gry taneczne. Pierwsza, czyli Dance Evolution, okazała się średniakiem, który zanudza rozgrywką i odstrasza japońskimi utworami. Druga – opisywany tu Dance Central – to prawdopodobnie najlepsza gra startowa dla kontrolera Microsoftu. Dlaczego? Wszystko za sprawą doskonałego sterowania i wykorzystania możliwości Kinecta. To nie jest tak, że Dance Central faworyzuje nogi, czy ręce; tutaj należy uruchomić wszystkie partie ciała. Najlepiej opisać to na przykładzie. Wybieram Poker Face, hicior nad hiciorami Lady Gagi i zaczynam tańczyć. Najpierw krok dostawny. Stopa do stopy, raz, drugi, szósty, do tego ruchu dochodzi klaśnięcie dłońmi nad głową. Powtarzam kilka razy. i zaczynam ruszać ramionami, stojąc w miejscu. Szybko opanowuję ten układ, a gra dorzuca do tego ruchy biodrami. Chwilę później na zmianę lewa i prawa ręka przecina powietrze niebezpiecznie blisko lampy, a nogi krzyżują się w szybkich ruchach. Czuję rytm i śmieję się pod nosem, bo faktycznie tańczę – kolejne układy wchodzą płynnie, więc ruszam się przez cały czas. Mniej więcej w połowie piosenki ekran na chwilę zamienia się w popis dyskotekowych fajerwerków. Znikają tancerze, widzę tylko swoją sylwetkę i zaczyna się freestyle. Macham czym popadnie, skaczę, wyginam się na boki, a po chwili oglądam mój popis w przyspieszonym tempie przy efekcie stroboskopu. Śmieję się do łez, zaczynam kolejne układy, a gdy utwór się kończy – jestem szczęśliwy i cały mokry. Wiem, że nie pójdę spać, będę tak tańczył do rana, bawiąc się do utraty tchu.

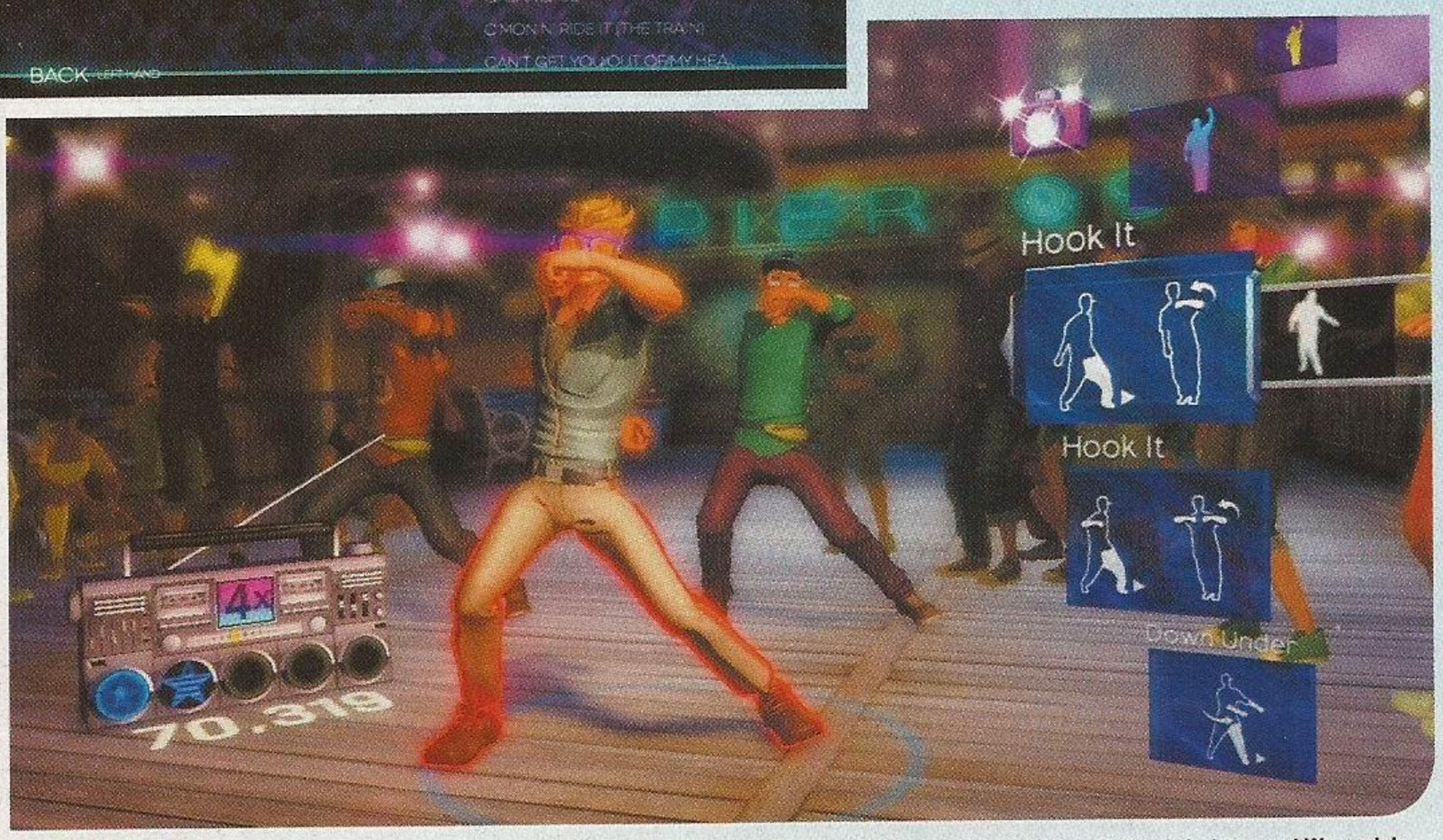
TROCHĘ LEPIEJ LUB GORZEJ

Skoro „śpiewać każdy może", to czemu nie tańczyć? Najniższy poziom trudności opanują wszyscy gracze i osoby, które nie miały wcześniej do czynienia z konsolą. Samouczki są banalne, ale i na tyle konkretne, że każdy szybko się wciągnie w wygibasy przed ekranem. Kinect wychwytuje nawet takie niuanse, jak uginanie kolan i zakreśla na czerwono te fragmenty ciała, które niewłaściwie „naśladują" figury. W razie problemów odpala się bullet time, w trakcie którego bez stresu można powtórzyć kroki, dzięki czemu Dance Central nikogo nie odrzuci. To naprawdę wielka szansa dla wszystkich podpieraczy ścian na dyskotekach, by w domowym zaciszu poćwiczyć kilka ruchów i układów. Nawet najmniej skoordynowany ruchowo gracz połknie tanecznego bakcyla.

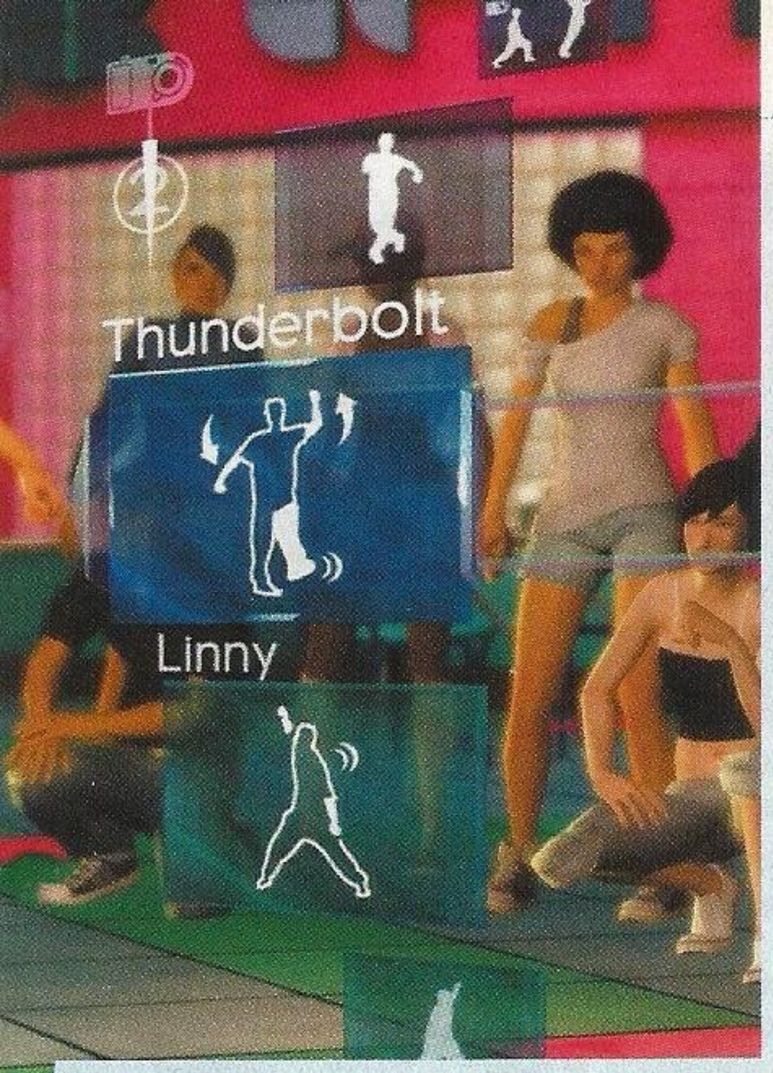
Niestety – gra ma pewne braki. Nie wiem jak to możliwe, ale zabrakło kariery. Samotnik może odblokować nowe kawałki, miejscówki i tancerzy, ale dość szybko się znudzi, skoro zabrakło drogi od zera do zawodowego tancerza, czyli trybu fabularnego. Wystarczyłby zwykły turniej uliczny, szkoła tańca, czy cokolwiek, co widzieliśmy w niezliczonych filmach tanecznych. Harmonix najwyraźniej chce zabawiać konsolowych graczy tylko stadnie, bo lista utworów przyciągnie tłumy gości. Największe hity dostarcza Lady Gaga, która swoimi „Poker Face" i „Just Dance" przekona imprezowiczów do wyjścia na parkiet. Nie mniej atrakcyjnie śpiewają Rihanna i Nelly Furtado, choć liczyłem na więcej niż jeden utwór tych piosenkarek. Tym bardziej, że „Pon de Replay" i „Maneater" mają już młodość dawno za sobą. Ich plusem jest to, że zna je każdy człowiek na naszej planecie, który choć raz w życiu włączył telewizor lub radio. Nie inaczej jest w przypadku pięknej Kylie Minogue z „Can't Get You Out of My Head" (układ taneczny nawiązuje do teledysku).

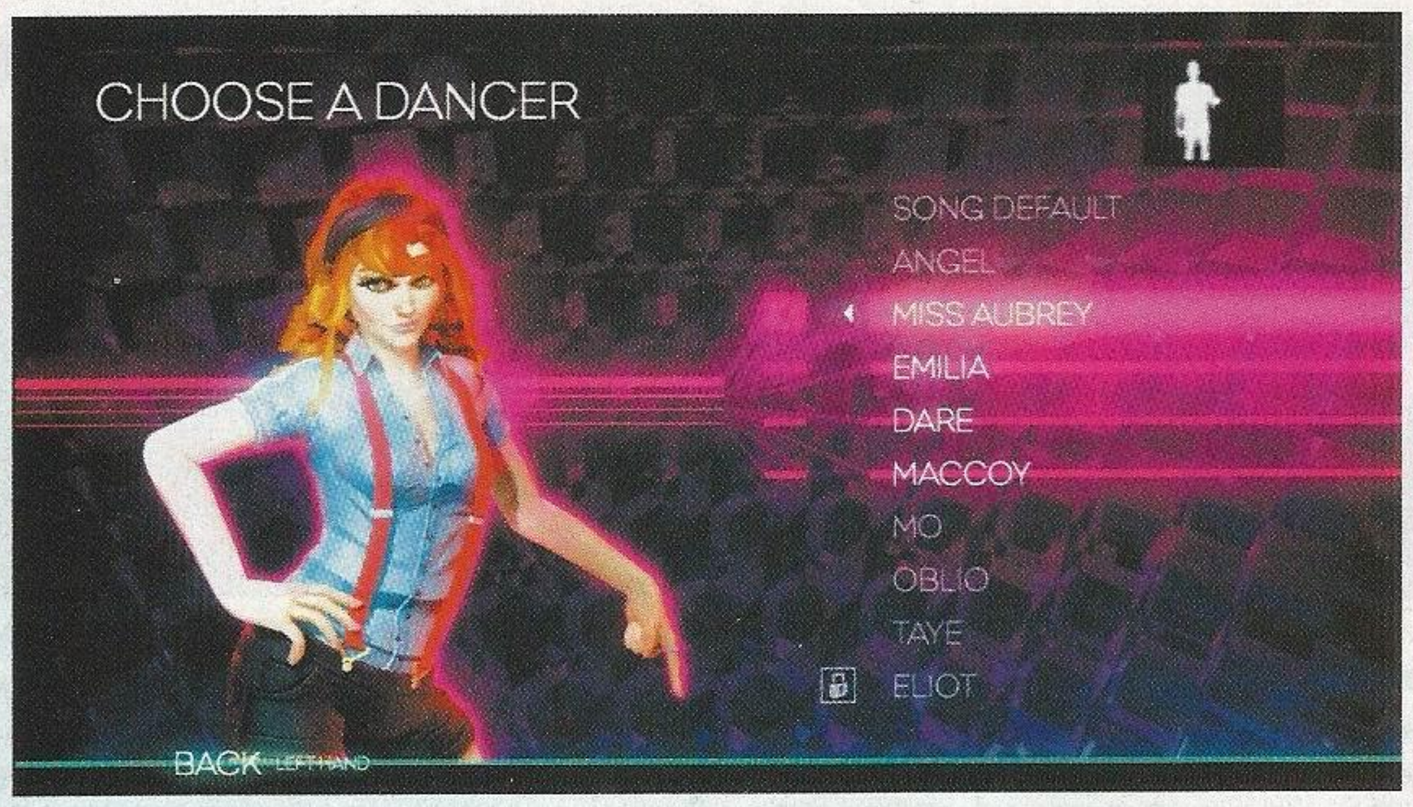
Oczywiście nie samymi wokalistkami Dance Central żyje, więc powitajcie na pokładzie Pitbulla z „I Know You Want Me". Mnie mimo wszystko bardziej przekonali Beastie Boys doskonałym „Body Movin' (Fatboy Slim Remix)". I to nie koniec znanych piosenek; zatańczycie między innymi do utworów takich gwiazd jak Snoop Dogg i Pharrell, No Doubt, Young MC, czy Audio Push. W sumie na płytce znajdziecie trzydzieści dwa kawałki, które rozkręcą nawet najnudniejszą zabawę. Szkoda tylko, że wspólne granie sprowadza się do zmieniania gracza, co zwrotkę. Niestety – dwie osoby nie mogą równocześnie wyginać śmiało ciało przed ekranem. Jest to o tyle dziwne, że na pokazach Dance Central widzieliśmy tańczące pary. Druga część gry jest bardziej niż pewna, więc być może Harmonix specjalnie wycięło tę opcję. Z kolei pierwsze DLC z nowymi piosenkami pojawiło się w dniu premiery, więc wiecie, czego się spodziewać.

SKORO „ŚPIEWAĆ KAŻDY MOŻE", TO CZEMU NIE TAŃCZYĆ? NAJNIŻSZY POZIOM OPANUJĄ WSZYSCY GRACZE I OSOBY, KTÓRE NIE MIAŁY WCZEŚNIEJ DO CZYNIENIA Z KONSOLĄ

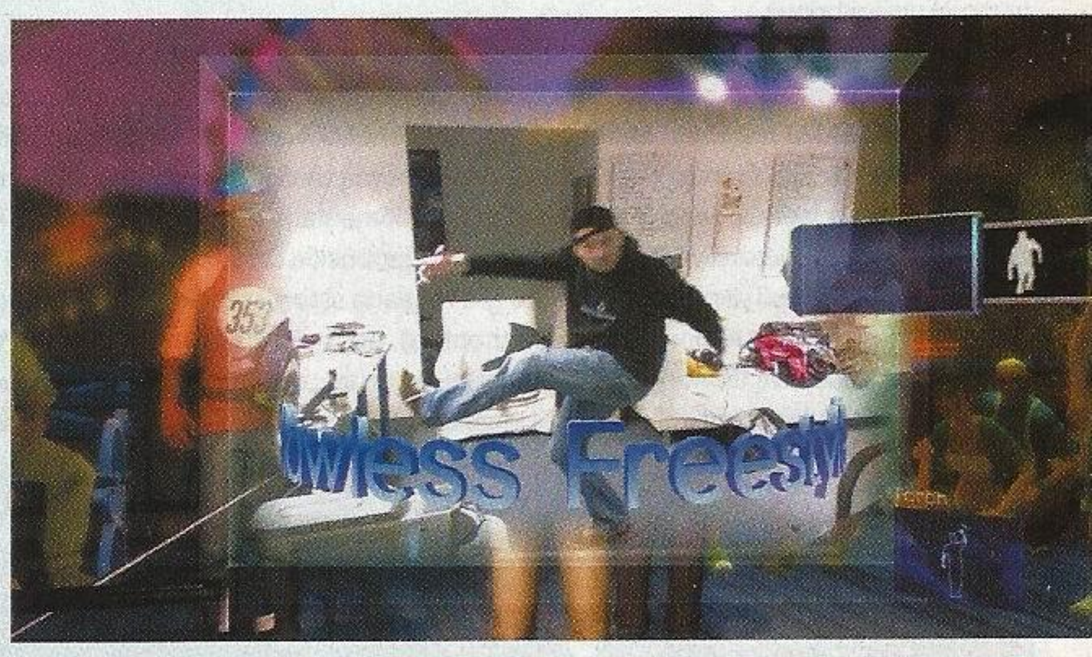


TANIEC ZAWODOWY Najlepiej zacząć od easy i opanować podstawowe zasady rządzące Dance Central. Normal również nie sprawi Wam większych problemów. Jednak hard to prawdziwe wyzwanie. Nie tylko taneczne. Trzeba mieć dobrą kondycję, by „dotańczyć" do końca utworu.

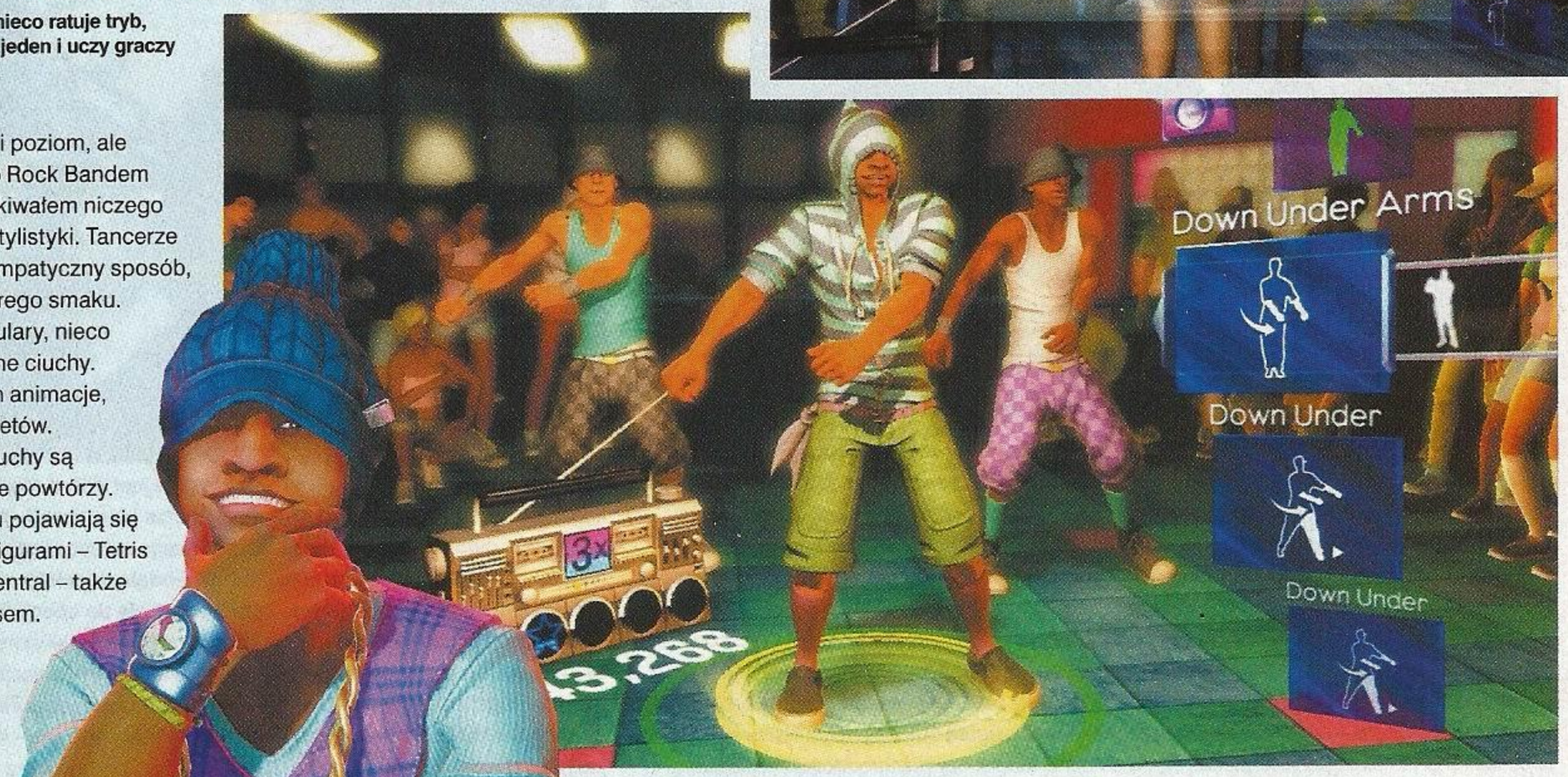




NAGA PRAWDA W kilka dni po premierze Dance Central świat obiegły zażalenia graczy, którzy nie zorientowali się, że gra nagrywa ich taneczne wyczyny. W czym problem? Sporo osób grało nago…



CHALLENGE MODE Brak kariery nieco ratuje tryb, w którym gra łączy cztery utwory w jeden i uczy graczy nowych układów tanecznych.



DLA MNIE MASZ STAJLA

Oprawa graficzna trzyma wysoki poziom, ale Harmonix już nas przyzwyczaiło Rock Bandem do swojego stylu, więc nie oczekiwałem niczego innego niż lekkiej, komiksowej stylistyki. Tancerze są nieco kiczowaci, ale w ten sympatyczny sposób, który nie przekracza granic dobrego smaku. Kolorowe fryzury, zakręcone okulary, nieco karykaturalne twarze i przedziwne ciuchy. Oczywiście najważniejsze są ich animacje, bo to w końcu wymiatacze parkietów. Poruszają się doskonale, a ich ruchy są czytelne, więc każdy bez trudu je powtórzy. Poza tym z prawej strony ekranu pojawiają się rysunki z obecnymi i kolejnymi figurami – Tetris okazał się pomocny w Dance Central – także interfejs udał się na piątkę z plusem. Podoba mi się również, że gra nagrywa popisy zawodników, które później można oglądać w albumach. Świetna sprawa dla osób organizujących imprezy. Jakość tych nagrań jest zaskakująco dobra, a o ich stylu będą już świadczyć tylko Wasze mieszkania.

EKSKLUZYWNIE ZATAŃCZENI

Kinect nie jest tanią zabawką, więc gdybym mógł sobie pozwolić na tylko jeden, jedyny tytuł, byłby to właśnie Dance Central. Brak trybu fabularnego mocno mnie rozczarował, ale i tak kupiłbym grę Harmonix – to będzie nowa zajawka imprezowa, zaraz po karaoke i sesjach Guitar Hero. Po raz pierwszy można tańczyć przed konsolą, a nie ślizgać się na tandetnej macie. Lista utworów została doskonale dobrana tak, by każdy znalazł tu coś dla siebie. To naturalnie nie jest gra o tańcu klasycznym, więc dominują lekkie, rytmiczne kawałki, które w większości podbiły światowe listy przebojów. Nikt też nie będzie narzekał na komiksową oprawę graficzną, rozświetlającą nawet najbardziej ponure mieszkanie paletą szalonych barw. Świetnie sprawdza się nagrywanie krótkich klipów pokazujących graczy, bo nic tak nie poprawia humoru jak ujrzenie własnych, nierzadko przecież żałosnych prób tańczenia przed ekranem. Microsoft ma więc powody do zadowolenia, bo taka rozgrywka jest możliwa tylko i wyłącznie z Kinectem. I choć Dance Central z pewnością nie jest grą idealną, polecam ją wszystkich fanom tanecznej muzyki i dobrej zabawy w imprezowym gronie. ■■

Siniaki i stłuczenia

Wiadomo, że Kinect wymaga sporo miejsca przed telewizorem. Cóż, w przypadku Dance Central trzeba doliczyć kilka metrów w prawo, lewo, a najlepiej w ogóle wynieść wszystkie meble z pokoju. Mój domowy salon gier zdecydowanie nie jest jeszcze przystosowany do kontrolera Microsoftu, więc sromotnie się poobijałem. Szafka, kanapa, lampa; zawadzałem o niezliczoną liczbę przedmiotów. Do zabawy z Dance Central trzeba mieć naprawdę dużo miejsca. W przypadku wieloosobowego, imprezowego grania należy przygotować się na stworzenie dyskontowego parkietu. W sumie nie powinien to być duży problem, bo wiadomo, że na czas każdej imprezy i tak trzeba odpowiednio „zabezpieczyć" własne cztery ściany. Warto się wcześniej przygotować, by później dobrze się bawić, bo każdy będzie chciał potańczyć z Dance Central.

OCENA **8.0**/10

+ LISTA UTWORÓW, PRAWDZIWA GRA TANECZNA
- LOADINGI, MOGŁO BYĆ WIĘCEJ PRZEDMIOTÓW, OPRAWA

JUST DANCE, GONNA BE OKAY, D-D-D-DANCE

GUWANGE

▶ Xbox 360 (XBLA) // Cave // 800 MSP

Zawsze, gdy recenzuję grę, która została pierwotnie wydana aż jedenaście lat temu, mam obawy, że wydawca poszedł na łatwiznę i nie dostosował oprawy graficznej do dzisiejszych standardów. W przypadku klasycznych strzelanin mój lęk jest jeszcze większy, bo panoramiczny telewizor nijak pasuje do pionowego, prostokątnego pola walki.

Tak, tak, Guwange należy do grona tytułów, w których akcja toczy się w malutkim okienku. Kolejny raz musiałem przesunąć fotel do telewizora, by cokolwiek zobaczyć. Jaki sens ma kupowanie wielkich tiwików, skoro nic na nich nie widać? A tak, większość producentów wypełnia ich całą powierzchnię, a tylko nieliczni lenie idą na łatwiznę. Nie tylko zresztą w zakresie wielkości okienka (tak malutkiego jeszcze nie widziałem), ale i oprawy graficznej. Piksele radośnie wkraczają na konsolę nowej generacji i bezwstydnie nie zakrywają swoich niedopracowanych ciał. Guwange wygląda tak źle jak to, z czym w pierwszej chwili skojarzył Wam się tytuł gry, i tak niewyraźnie, że czasami nie wiedziałem, czy żółta plamka to pocisk, który mnie zabije, czy warty mojej uwagi bonus.

Sporym plusem tej strzelaniny jest klimat feudalnej Japonii. Ja uwielbiam wszystko, co wygląda jak samuraj i gejsza, z naciskiem na to drugie, dlatego nie darowałem sobie zabawy po dwóch kwadransach. Duża też w tym zasługa poziomu trudności. Na początku nic nie zapowiada dramatu. Wrogowie padają jak muchy, a szefowie nie stanowią wielkiego wyzwania. Kilka miejscówek dalej okazuje się jednak, że to gra dla hardkorów. Momentami miałem wrażenie, że każdy piksel próbuje mnie zabić. Jeżeli więc lubicie wyzwania i japońskie dziwactwa – zacznijcie oszczędzać punkty na Guwange. Tylko pamiętajcie, że gra wygląda słabo, okienko jest miniaturowe i tak nieczytelne, że przekreśla kooperację (również online), gdyż wówczas w ogóle nic nie widać. Być może grupą docelową Guwange są masochiści. Ja do tej „subkultury" nie należę, więc i nie oceniam japońskiej strzelaniny wysoko. ■■ **Fax**

5.0/10

FAERY: LEGENDS OF AVALON

▶ Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Spiders // 1200 MSP / 47 zł

Od najmłodszych lat uwielbiam książki, filmy i gry w klimatach fantasy. Nie ma to jak pradawne zło, dzielni rycerze, potężne artefakty i skore do pocałunków księżniczki. Niestety Faery obrzydził mi fantasy na parę lat.

Gdy przeczytałem, że na XBLA i PSN pojawił się RPG, nie miałem innego wyjścia jak sprawdzić, co tym razem wydostało się z magicznego więzienia i zagraża całemu światu. Niestety zniechęcił mnie już sam początek, bo sami przyznacie, że latająca wróżka lub (o zgrozo) wróżek, to niecodzienny heros. Barbarzyńca czy inny krasnolud nie sprawdziliby się, gdyż nie mają skrzydeł, a po czterech dostępnych światach trzeba latać. Rozwiązanie wielce oryginalne, ale mimo wszystko z lekka denerwujące. Znalezienie osoby, z którą trzeba pogadać, albo co gorsza przedmiotu, potrafi zająć długie minuty, bo nie widać ich z dużych wysokości.

Rozgrywka jest ślamazarna i sprowadza się do eksploracji, przeplatanej walkami i rozmowami. Pojedynki podzielono na tury, w trakcie których można usnąć, gdyż efekty ciosów i zaklęć są bardzo przeciętne. Z kolei sposób prowadzenia rozmów nawiązuje do serii Mass Effect i pozwala graczowi na grzeczne lub chamskie odpowiedzi. Brzmi to wszystko bardzo ambitnie jak na gierkę za kilkadziesiąt złotych, ale z przykrością stwierdzam, że nie warto na nią wydawać pieniędzy.

Legends of Avalon nie tylko odstrasza wyglądem głównego bohatera lub bohaterki, oraz towarzyszącymi im dziwakami (projekty postaci są po prostu słabe), ale i pomysłem na świat. Bajkowe stwory wywołały u mnie obrzydzenie, a nudna fabuła nikogo nie zatrzyma przed telewizorem. Nie ma więc znaczenia, że to rozbudowany, momentami ładny RPG, bo kiepskie są jego założenia. Dawno nie widziałem tak nijakiej krainy, wypełnionej nieciekawymi zadaniami i rozmowami, które do niczego nie prowadzą i tylko niepotrzebnie spowalniają rozgrywkę. Wolałbym prostszą, krótszą i ciekawszą grę. Przydałby się też nieco mniej „oryginalny" bohater. ■■ **Fax**

6.0/10

PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX

▶ Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Namco Bandai // 800 MSP / 36 zł

Pong, Tetris i Pac-Man to dla mnie najbardziej klasyczne z klasycznych tytułów wszech czasów. Tetris regularnie daje o sobie znać, ewoluując choćby w serii Lumines. Pong niejako odrodził się na kontrolerach ruchu, bo choć wszelkie „odbijane" gierki rozwinęły się wizualnie, to zasady pozostały z grubsza te same. I tylko Pac-Man się nie zmienia, pożerając owoce i uciekając przed duchami.

Championship Edition DX to niemalże gra z barakowozów (czytaj: salonów gier). Dlaczego? Najważniejsze są w niej rankingi rywalizujących ze sobą graczy. A skoro walczy się o pozycję lidera z fanami Pac-Mana z całego świata, to i wyzwanie stało się bardziej globalne. „High score" to cel sam w sobie, gdyż wszystkie rozgrywki są uzależnione od zegara odliczającego cenne sekundy. W sumie rozgrywka niegdy nie opierała się na ambitnej fabule, czy różnorodności miejscówek, a na nabijaniu punktów, więc wszystko zostaje w normie.Nie oznacza to, że rozgrywka jest nudna, bo można bawić się w kilku trybach, a producent dorzucił tony nowych duchów o specyficznych mocach. Owoce również dorodnie obrodziły w tym roku, zapewniając bohaterowi pakiet fantastycznych umiejętności (np. bullet time, bomby w stylu serii Bomberman). Mnie jednak najbardziej oczarowała oprawa graficzna, zachowano styl retro, ale odświeżono go na miarę 2010 roku. Jeżeli graliście w ostatnie części Space Invaders na Xbox Live Arcade i PlayStation Network, to wiecie czego się spodziewać. Wysoka rozdzielczość, dyskotekowa kolorystyka i płynna animacja. Tak, brak czkawki jest bardzo ważny, bo Pac-Man zwiewa nawet przed setką duchów.

Championship Edition DX to klasyka w nowych, modnych ciuchach, której urodę podkreśla rytmiczna, świetnie dobrana ścieżka dźwiękowa. W takich warunkach gra się doskonale. Dla fanów starej szkoły przygotowano liczne nawiązania do poprzednich części, więc nawet jeśli jakimś cudem nie podejdzie Wam nowoczesna grafika – możecie poszaleć w oryginalnych klimatach. ■■ **Fax**

8.0/10

ALIEN BREED: DESCENT

▶ Xbox 360 (XBLA) // Team 17 // 800 MSP

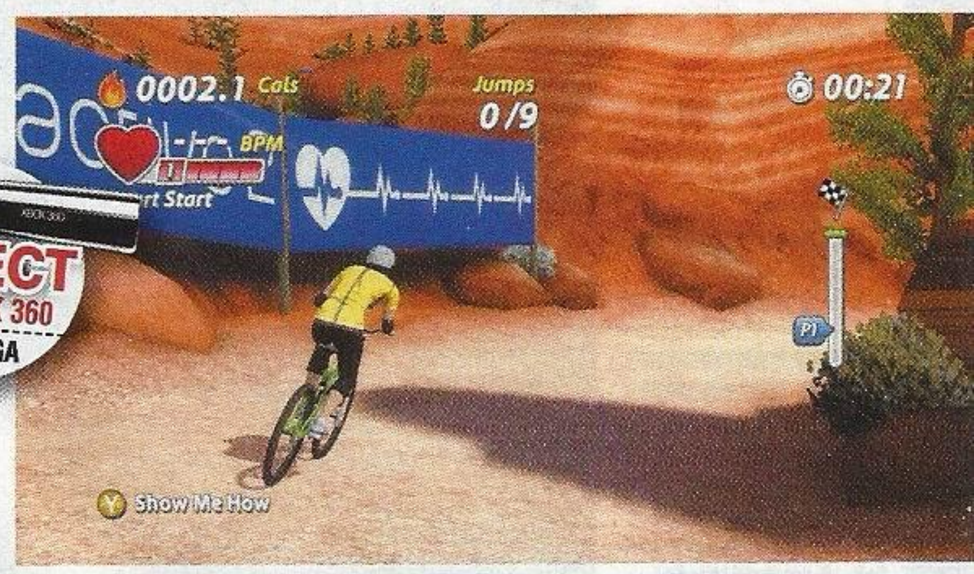
Czasami zastanawiam się czy granie w ogóle jest dobre dla zdrowia. Szczególnie, gdy trzy kolejne części jednej serii wyglądają niemalże identycznie. Alien Breed śni mi się po nocach, nerwowo reaguję na wszelkie informacje o zapowiedziach gier Team17 i alienuję się w redakcji, a przecież już przy poprzedniej odsłonie miałem sporadyczne ataki gniewu, gdy natrafiałem na zamknięte drzwi. Czas wybrać się do specjalisty?

Na szczęście nie. Ekipa Team17 w końcu wprowadziła kilka nowości. W Descent pobawicie się nowymi rodzajami broni, które nie są tylko kolejnymi wariacjami na temat wyrzutni rakiet. Pomiędzy drugą, a trzecią częścią narodził się też następny gatunek monstrualnych obcych, więc strzelanie w końcu nabiera nieco rumieńców. I najważniejsze – klaustrofobiczne korytarze to nie jedyna dostępna miejscówka w grze. Główny bohater wyjdzie z ciasnych poziomów i pospaceruje po kadłubie statku kosmicznego. Nie można było tak od pierwszej części? Poza tym jest po staremu, choć ja powyższe zmiany oceniam jak zburzenie muru berlińskiego. Dokonała się prawdziwa rewolucja! Żeby jednak nie było tak dobrze, wyraźnie widać, która część Niemiec wyzwoliła się wówczas spod rosyjskiego jarzma. Przetłumaczyć to na język Alien Breed? Na statku nadal nic nie działa. Naprawiam usterki od kilku miesięcy, a końca nie widać. Znowu musiałem szukać bezpieczników, lutować kabelki i kluczyć korytarzami, by gra łaskawie otworzyła przede mną drzwi. Mimo wszystko akcji jest nieco więcej niż w poprzedniej części, choć odbiło się to kosztem klimatu. Descent nie straszy, a to podobno ostatnia część trylogii i przydałyby się mocniejsze akcenty.

Jeżeli nie mieliście wcześniej do czynienia z Alien Breed, polecam Wam właśnie Descent. Fabuła nie ma tu wielkiego znaczenia, a prolog i tak wytłumaczy Wam dlaczego musicie walczyć z plugawymi bestiami. Dla osób, które męczyły się już wcześniej nie mam dobrych wieści. Nowi wrogowie, bronie i miejscówki nie są aż tak dobre, by ponownie wchodzić w mrok kosmicznych korytarzy. ■■ **Fax**

7.6/10

BEZ POTU I KŁOPOTU Deprymuje, kiedy nasz trener się nie poci. Choćby wirtualnie. Czemu? Bo nie musi.



KINECT DLA XBOX 360 WYMAGA

EA SPORTS ACTIVE 2

AKTYWNI CZASU NIE LICZĄ

txt: GONZO

PS3 | XBOX360 | Wii

- WYDAWCA EA
- PRODUCENT EA Sports
- LICZBA GRACZY 1-2
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: O pierwszej części mogliście nie słyszeć, bo ukazała się tylko na Wii. To była niezła alternatywa dla Wii Fit. A teraz fitnessów jest milion na wszystkich konsolach i po pierwsze już mam ich dość, a po drugie przy tak dużej konkurencji EA Sports Active 2 właściwie niczym się nie wyróżnia. Przydałyby się nietypowe ćwiczenia, minigry, zabawy dla dwóch osób. Plus za czytelne menusy. 6/10

Przed oczami widzą tylko spalone kalorie idące w setki tysięcy i własną sylwetkę sukcesywnie obudowywaną przez kolejne partie mięśni. Tyler Durden w „Fight Club" ostrzega przed poprawianiem siebie, nazywając to masturbacją. Jednak nam bliższe wydaje się być powiedzenie „w zdrowym ciele, zdrowy duch", a Electronic Arts w sequelu Active pokazują, że do tematu ćwiczeń podeszli na serio, skupieni, z wolą wyciśnięcia zbędnych kalorii z organizmu.

I PATRZAJ W SERCE

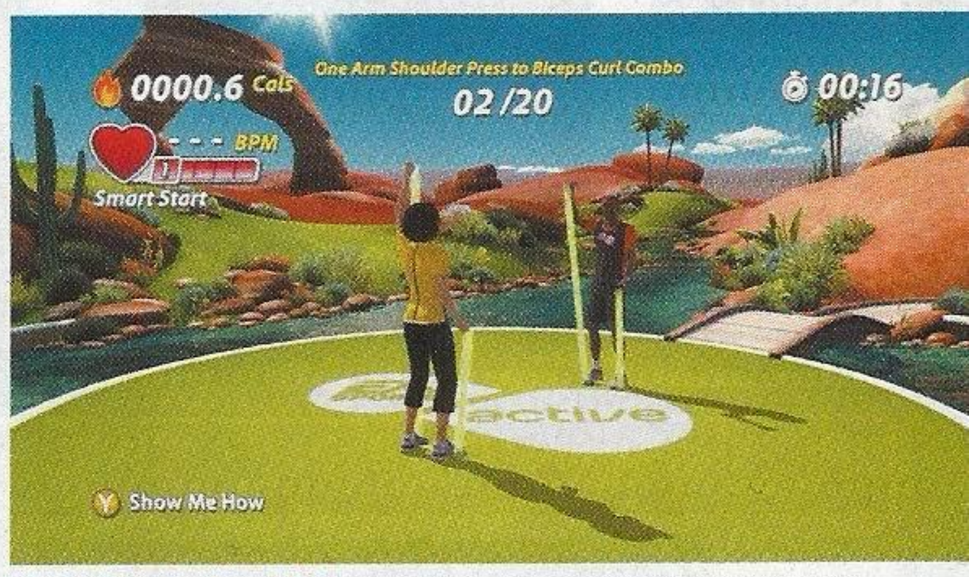
Na stronie internetowej EA Sports Active 2 można znaleźć sekcję „Historie sukcesu", w którym prezentowane są klasyczne zdjęcia „przed" i „po" z obowiązkowymi ciuchami XXXXL, które dziś służą pięknym i szczupłym za wesoły gadżet. Ciężko ocenić skuteczność gry w zwalczaniu otyłości, ale propozycja EA idzie w kierunku większej kompleksowości i obejmuje nie tylko ćwiczenia, ale także zaawansowane rady żywieniowe, czy badanie ciśnienia. Rzeczywisty osobisty trener wymaga posiadania grubej sylwetki i równie grubego portfela – Active 2 stara się to godnie zastępować. Jak jej to wychodzi?

Od początku czuć podejście na poważne do zagadnienia, gra na wstępie prosi nas o założenie czujnika mierzącego puls i uzależniającego od tego intensywność treningu. Boks czy bieganie są cholernie męczące, gra pilnuje, by nie przeforsować i nie paść nieprzytomnym przed telewizorem. Swego czasu gromko śmialiśmy się z Vitality Sensor zaprezentowanego przez Nintendo, a tymczasem EA chyłkiem wprowadziło to rozwiązanie do Active 2. Sprzęt działa, świetnie dogaduje się z grą, ale nie jestem do końca przekonany, czy potrzebujemy kolejnych gadżetów do ruszania się w domowym zaciszu. W końcu Kinect eliminuje pady, więc jakoś ta idea mi tutaj nie pasuje.

ZŁOTO PUSTYNI

Tym razem wybrano pustynną scenerię do treningu, ale w trakcie ćwiczeń i tak nie zwracamy na nią dużej uwagi. Menu wita nas szeregiem opcji, z czego daniem głównym jest oczywiście reżim dostosowywany przez konsolę. Jesteśmy mierzeni, pytani o wiek, tworzymy wirtualne alter ego i zaczynamy pracować nad ciałem. Jednak EA poszło dwa kroki dalej i postanowiło stworzyć z Active 2 symulator siłowni. Możemy sami w odpowiednim trybie dobrać jedno z około 70 ćwiczeń i w tym leży siła tego tytułu. Wiele zależy od nas. Trzeba jednak mieć odrobinę wiedzy fitnessowej, by stworzyć sensowny program, dlatego z pomocą przychodzi trener, który w każdej chwili doradzi, na co warto zwracać uwagę.

Pompki i przysiady umiałem robić bez Active 2, ale gra nauczyła mnie jak wzmacniać klatkę piersiową, czy dobrze poprowadzić rozgrzewkę. Chociaż uważam, że nie trzeba rozgrzewać mięśni przez kilkanaście minut, to prawdopodobnie się mylę, bo za każdym razem musiałem to robić. Na szczęście oprócz ćwiczeń dorwałem się do nieco luźniejszych zajęć i pograłem w piłkę nożną, boksowałem i unikałem lecących w moją stronę piłek.



GONZO INVADES DESERT EA zadbało o masę filmów instruktażowych, to nie jest budżetowy tytuł nastawiony na łatwy zysk.

WIELKI BILL PATRZY

Wykrywanie naszych ruchów odbywa się nie najgorzej, choć zauważalnie słabiej niż w konkurencyjnym Your Shape. Gra czasem nie zalicza dobrze wykonanego ćwiczenia, by za chwilę identyczna poza okazała się poprawną. EA musi następnym razem lepiej kodować współpracę z Kinectem, bo jeśli chodzi o rozbudowanie, liczbę ćwiczeń i umiejętność zmęczenia gracza, to są w tym co najmniej nieźli.

Da się wzajemnie motywować poprzez równoczesną grę z kolegą (lub koleżanką...), a wiadomo, że żywa osoba nieporównywalnie lepiej kibicuje niż nawet najlepszy wirtualny trener. Wspomniałem o radach żywieniowych, a to nie wszystko, co w tym temacie oferuje Active 2. Gra najpierw przeprowadza z nami krótką ankietę, przy okazji podsuwając rady, ile więcej warzyw powinniśmy jeść czy pić wody mineralnej. Pomysł jest świetny, ale ciągle za mało rozbudowany i za słabo wpleciony w rozgrywkę. Zdrowie żywienie jest równie ważne, co systematyczne ćwiczenia, a przebywanie w bliskim zasięgu Active 2 tylko pomaga poprawić oba elementy na co dzień. I za to jej chwała. ■■

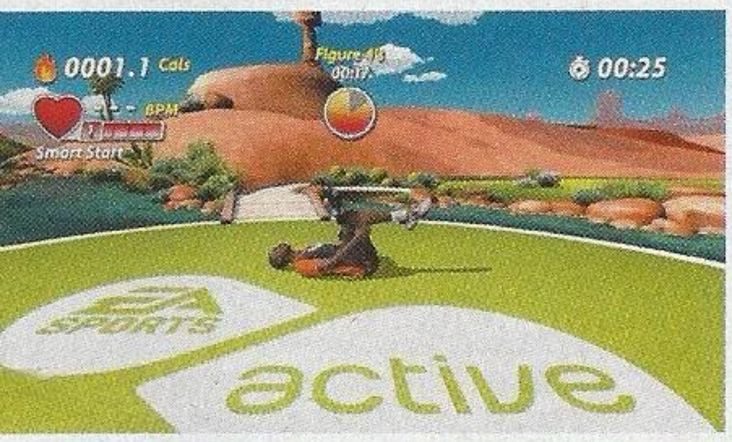
OCENA **6.7/10**

+ POTĘŻNE I ROZBUDOWANE NARZĘDZIE, WŁASNE REŻIMY
– MIEWA PROBLEMY Z KINECTEM, ZA DŁUGIE ROZGRZEWKI

Z KANAPY NA SIŁKĘ JEDEN KROK

Bez kinkietów

Gra musi sobie jakoś radzić, jeśli akurat w okolicy telewizora nie stoi kamera warta ponad 600 złotych. W każej wersji znajduje się guma do rozciągania i czujnik pulsu. PS3 i Wii korzystają z dodatkowego czujnika montowanego na udzie. Wersja na Wii wykorzystuje też w niektórych grach Balance Board – z kolei PS3 niestety nie wykorzystuje Move, dostała więc dodatkowy czujnik na prawą rękę. Po sesjach z EA Sports Active 2 i Your Shape błyskawicznie przywykłem do grania bez padów i innych dodatków, więc taki powrót do kontrolerów okazał się bolesny... Lepiej chyba wybrać się na siłownię.



AVATARY SĄ PASSE Wirtualna postać to co innego, niż patrzenie na siebie w Your Shape. EA bankowo przytuli tę technologię.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

txt: BLIZZ

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA EA
- PRODUCENT Criterion
- LICZBA GRACZY 1 (8)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■□

FAX: Najlepszy NFS od lat? Zdecydowanie tak. A przynajmniej dla tych fanów NFSów, którzy pamiętają jeszcze pierwsze części. Długie, szerokie trasy i najbardziej pożądane samochody na świecie, a wszystko to w pięknych plenerach i towarzystwie znajomych, których mistrzowskie czasy nie dają mi spokoju. 9/10

CRITERION W NOWEJ ROLI. JAK WYPADŁA ICH PRÓBA ZMIERZENIA SIĘ Z DZIEDZICTWEM SERII NEED FOR SPEED?

Zabawa w policjantów i złodziei nie jest w świecie gier niczym nowym – już stareńki Test Drive sprzed blisko ćwierć wieku uczynił z niego podstawę rozgrywki. Od tamtej pory mogliśmy uciekać przed pościgiem w niezliczonych tytułach, jednak sztandarowym przykładem przepychanek policjantów ze ściganymi była zawsze seria Need For Speed. Gliniarze ścigali gracza już w pierwszej odsłonie, choć na wcielenie się w ich rolę trzeba było poczekać do części trzeciej – Hot Pursuit (dotyczy to wyłącznie wersji PC, bo konsolowi policjanci pojawili się dopiero w NFS: High Stakes). To właśnie Hot Pursuit oraz jego kontynuacja przez wielu graczy uważane są za przykład tego, czym idealny NFS powinien być. Nic dziwnego, że po kilku częściach skupiających się na innych aspektach motoryzacji, ktoś podjął decyzję o powrocie do korzeni serii.

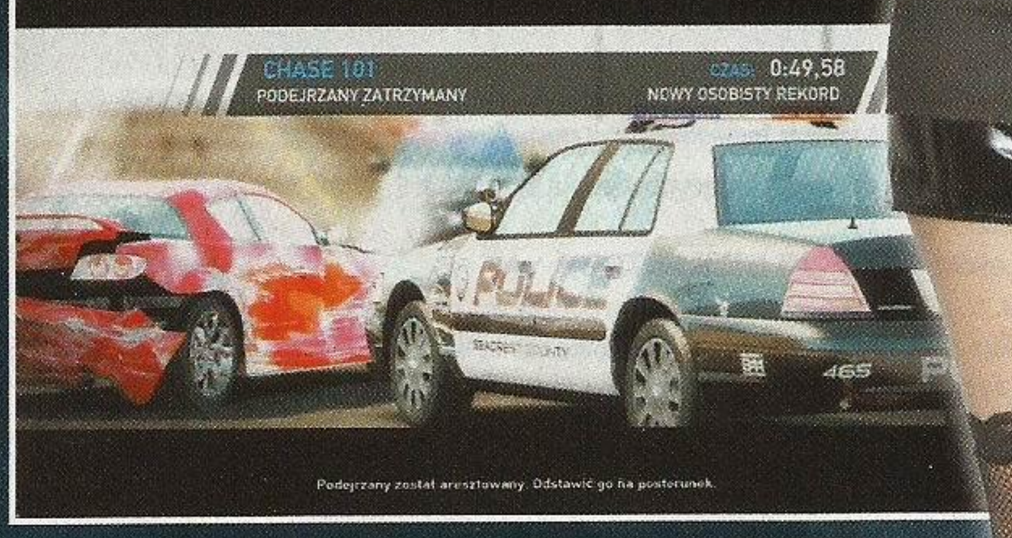
TO NIE JEST UNDERGROUND...

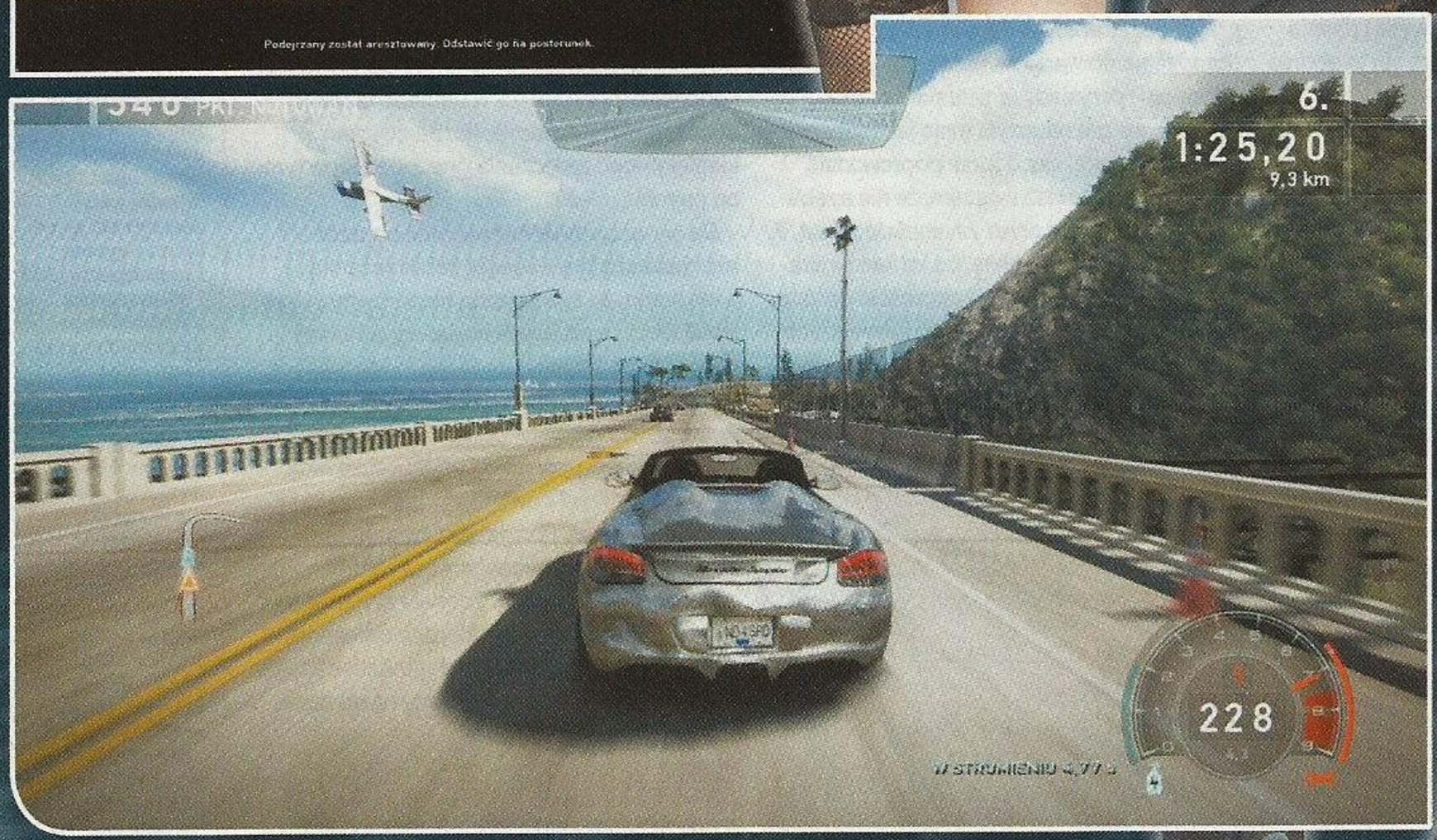
Przyznam, że podoba mi się kierunek, który obrali producenci. Nie zrozumcie mnie źle, bawiłem się przednio grając w te wszystkie Undergroundy, Most Wantedy i Carbony i uważam je za świetne gry, ale dla mnie – wychowanego na pierwszych częściach tej serii – ostatnie odsłony mogłyby spokojnie nosić zupełnie inne tytuły. Need For Speed to dla mnie długie, kręte trasy, piękne krajobrazy i superszybkie, egzotyczne samochody, a nie odpicowane tunery, wątpliwej obyczajności niewiasty i nocne wyścigi miejskimi ulicami. Dość powiedzieć, że w mojej ocenie najbardziej „nidforspidową” grą ostatnich ośmiu lat był Test Drive Unlimited, a nie ostatnie produkcje spod szyldu NFS. Na szczęście nowa gra Criterion dostarcza to, co uwielbiam i na co czekałem. Świetne fury prosto ze snów miłośników motoryzacji, wspaniałe, długie i różnorodne trasy, emocjonujące pościgi i ucieczki oraz tony znakomitej zabawy.

Zacznijmy od samochodów. Dostępne auta pogrupowano w pięć kategorii różniących się osiągami, dzięki czemu rywalizacja na trasach jest wyrównana. Zapomnijcie o jakimkolwiek tuningu mechanicznym i wizualnym – do dyspozycji jest tylko to, co fabryka dała. Na szczęście ta fabryka to już nie Fiat, czy inny Volkswagen, ale Porsche, BMW, czy Dodge na początku kariery, a Lamborghini, Pagani i Bugatti pod koniec, więc ilość koni mechanicznych pod maską jest zawsze zacna. Każde z ponad sześćdziesięciu cudeniek spowoduje u miłośnika motoryzacji niezdrowe podniecenie. Większość pojazdów występuje w dwóch wersjach – jednej dla stróżów prawa i drugiej, standardowej, ale są także modele wyłącznie policyjne lub zarezerwowane tylko dla kierowców cywilnych. Wielka szkoda, że autorzy zdecydowali się nie implementować widoku z wnętrza pojazdu – w przypadku samochodów egzotycznych bardzo cenię sobie możliwość podziwiania deski rozdzielczej. Tutaj musiałem obejść się smakiem.

...ANI BURNOUT

Criterion dali się poznać światu jako twórcy najdzikszej i najbardziej szalonej serii gier wyścigowych. Burnout ma na całym świecie miliony fanów, którzy ostatnimi czasy nieco poszczą – od wydania Paradise minęły już blisko trzy lata, a wielu fanów chłodno przyjęło



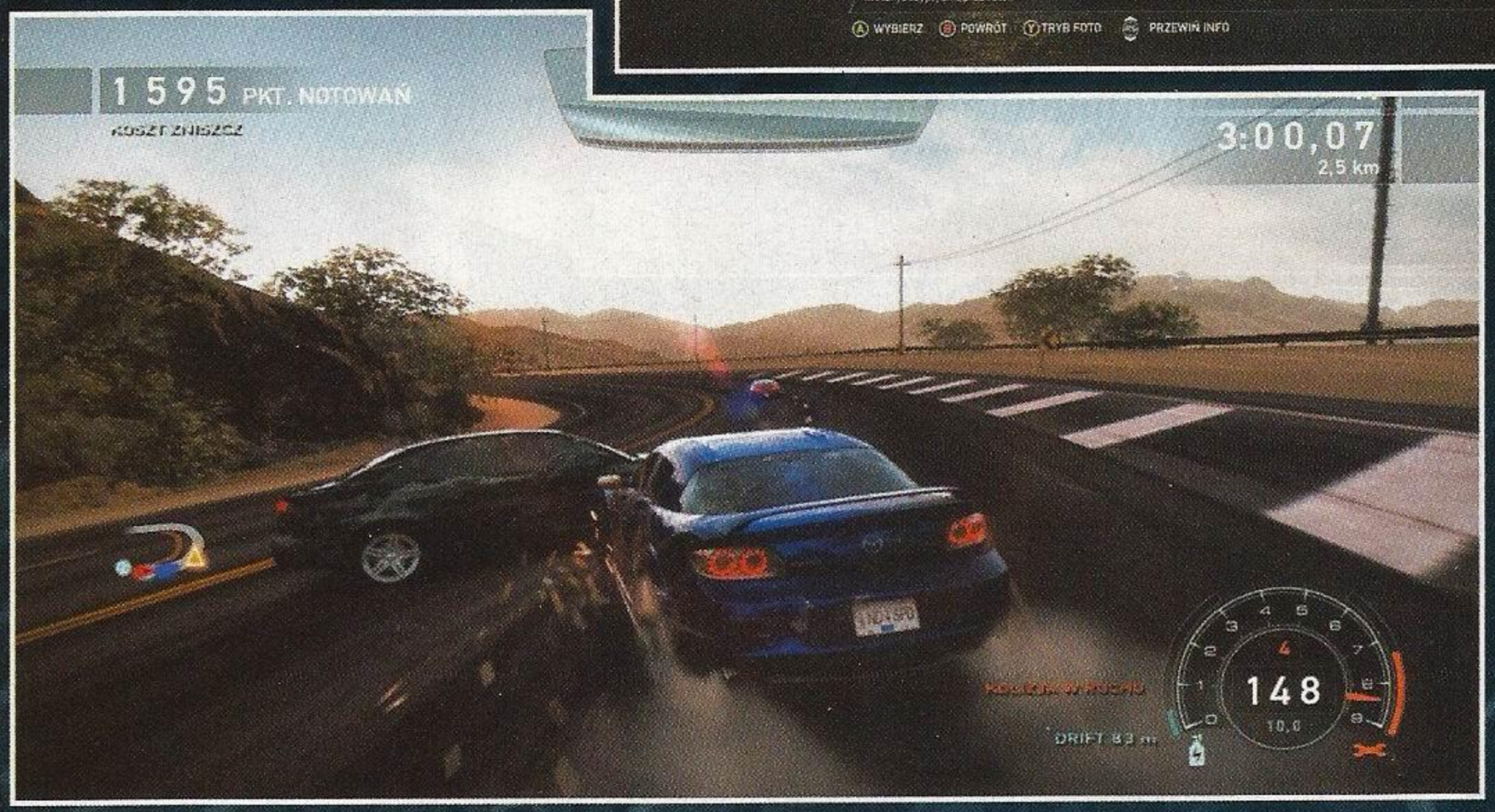


PIĘKNE WIDOKI Trasy biegnące przez hrabstwo Seacrest są fantastycznie zaprojektowane. Mimo niewielkiego terenu drogi są maksymalnie różnorodne, przez co nie nudzą się nawet po dłuższym czasie.

FOTOSTORY Podczas gry można cykać efektowne fotki. Kilkukrotnie zastosowane filtry zostały mi na ekranie po powrocie do wyścigu. Bug, ale jaki fajny!

FANTAZJE ZA MILIONY DOLARÓW Niektóre maszyny występujące w grze powodują opad szczęki – Pagani Zonda Cinque Roadster to mistrzostwo świata zarówno pod względem designu, jak i osiągów.

WIELKA UCIECZKA Hot Pursuit to jeden z najbardziej emocjonujących trybów, jakie ostatnimi czasy spotkałem w grach video.



zmiany w serii i wymienia stareńkie Takedown i Revenge jako najlepsze części cyklu. Nic więc dziwnego, że po ogłoszeniu kto pracuje nad najnowszą odsłoną Need For Speed, wielu z nich zaczęło wypatrywać jej jak duchowego spadkobiercy flagowej serii Criterion. Muszę ich rozczarować – Hot Pursuit nie ma wiele wspólnego z Burnoutem. Auta prowadzi się całkiem inaczej – wolniej przyspieszają, nie reagują tak szybko na ruchy kierownicą; ba, na początku wydają się ciężkie i niesterowne. Na szczęście kiedy tylko uświadomimy sobie, że to nie wina kodu gry, a naszych oczekiwań, oraz przejedziemy kilka kilometrów, model jazdy staje się naturalny i prowadzenie auta dostarcza dużo radości. Wolniejsze reakcje na nasze poczynania wymagają oduczenia się jazdy pod prąd do ostatniej sekundy – bardzo łatwo o wypadek. Także w momencie zderzenia zachowanie samochodu przypomina, że to nie gra oparta na widowiskowych gongach – licencjonowane fury co prawda się gną, ale o rozpadaniu się na części oraz prasowaniu metalu możecie zapomnieć. Po wypadku auta zaraz ruszają w dalszą drogę i tylko pogięte blachy oraz odstające zderzaki przypominają, że właśnie przydzwoniliśmy czołowo w auto jadące z naprzeciwka.

Jedyną wspólną cechą obu serii jeśli chodzi o jazdę jest pasek nitro, który musimy naładować wykonując niebezpieczne manewry – premiowane są długie poślizgi, jazda pod prąd i niebezpiecznie bliskie mijanie innych samochodów. Same poślizgi wypadają świetnie; zerwanie przyczepności nie nastręcza problemów, a kontrola promienia skrętu także działa jak należy. Jestem bardzo zadowolony z dokonań Criterion – model jazdy ma indywidualny charakter, auta prowadzi się na tyle łatwo, by każdy mógł spróbować swoich sił, a jednocześnie system jest na tyle głęboki, aby można było rozwinąć swoje umiejętności i widzieć, że coś od nich faktycznie zależy.

PODOBA MI SIĘ KIERUNEK, KTÓRY OBRALI PRODUCENCI. NEED FOR SPEED TO DŁUGIE, KRĘTE TRASY, PIĘKNE KRAJOBRAZY I SUPERSZYBKIE, EGZOTYCZNE SAMOCHODY

SEACREST ZAPRASZA

Drogi hrabstwa Seacrest, na terenie którego toczy się akcja gry, są dokładnie tym, czego oczekiwałem od Need For Speed. Na graczy czeka licząca wiele kilometrów sieć autostrad i pomniejszych dróg, biegnących przez zróżnicowane i ślicznie wykonane krajobrazy. Trasy są pełne bocznych odnóg, ale nie każda możliwość opuszczenia drogi będzie faktycznym skrótem – trzeba nauczyć się, które bezdroża faktycznie zwiększają nasze szanse na zwycięstwo, a których lepiej unikać. Mimo, iż samo hrabstwo nie jest szczególnie rozległe, twórcy postarali się, aby jego tereny były bardzo różnorodne. Znajdziemy tu szosy biegnące brzegiem morza, drogi wijące się przez piękne lasy oraz skaliste góry, nie zabrakło spalonych słońcem odcinków pustynnych oraz tras położonych wysoko w ośnieżonych górach.

Mimo, iż nie zwiedzimy żadnych miast, nie ma mowy o pustce – drogi zostały urozmaicone tunelami, skrzyżowaniami, mostami, wiaduktami oraz estakadami, a wzdłuż nich znajdziemy wiele obiektów takich jak motele, czy stacje benzynowe. Zdarzyło mi się przedzierać i przez pełne małych samolotów lotnisko, i przez bocznice kolejowe, gdzie trzeba uważać, aby nie skończyć wyścigu na kolejowym wagonie. Bardzo cieszą małe smaczki jak wodospad albo lunapark, które napotykamy w najróżniejszych miejscach. Do tego wszystkiego

NIKT MNIE NIE LUBI

Autolog może znacznie wydłużyć zabawę z grą, ale jako narzędzie proponujące wyzwania bazujące na dokonaniach przyjaciół, potrzebuje do pracy... przyjaciół. Jeśli jednak macie ich niewielu (bo np. śpiewacie podczas gry w Call of Duty) lub Wasi znajomi nie są miłośnikami wyścigów, nie macie powodów do rozpaczy. Autolog potrafi bowiem przejrzeć listy znajomych Waszych znajomych i na tej podstawie zasugerować nowe osoby, które możecie dodać do swoich kontaktów. Przedstawia także informacje na temat postępów w grze zaproponowanych osób.

50 PKT. NOTOWAŃ

KOSMICZNE EMOCJE
COPS VS. ROBBERS NA ENEFESOWO

Hot Pursuit to rozbudowana gra zarówno w singlu, jak i w multiplayerze. Warto jednak podłączyć się do sieci – multi jest kozackie!

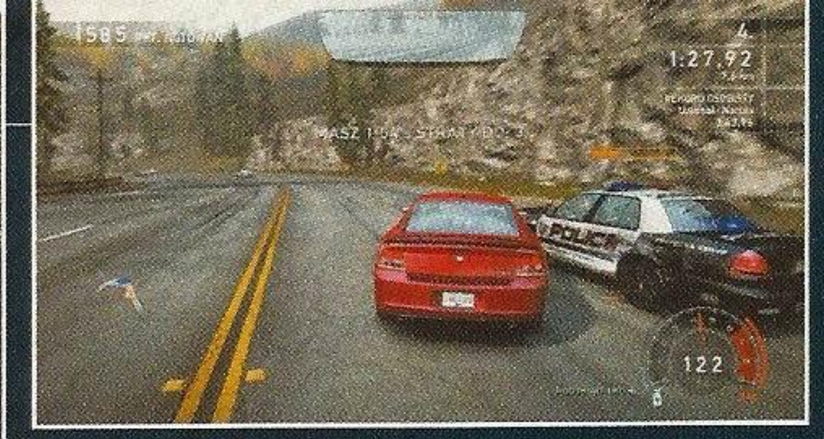
Z trybów multiplayer najbardziej przypadł mi do gustu tytułowy Hot Pursuit. Gracz stanowi w nim część zespołu uciekinierów lub policjantów (konsola automatycznie balansuje drużyny). Ci pierwsi muszą dojechać do mety lub unieruchomić pojazdy stróżów prawa, drudzy zaś za wszelką cenę muszą ich zatrzymać. Zarówno jedna jak i druga strona ma do dyspozycji pełen zestaw zabawek – kolczatki, impuls EMP są na wyposażeniu obu drużyn, policjanci mogą dodatkowo przywołać śmigłowiec zrzucający na drogę przykre niespodzianki oraz wezwać wsparcie, które ustawi na drodze blokadę. Uciekający natomiast mogą skorzystać z dodatkowego turbo oraz zakłócić policyjne ataki. Warto rozsądnie gospodarować dopałkami – ich ilość jest z góry narzucona i nie ma możliwości odnowienia ich zapasu. Z moich sieciowych zmagań najbardziej zapadł mi w pamięć moment, kiedy po długim i pełnym szalonych akcji pościgu gra oznajmiła, że jestem już ostatnim uciekającym. Do mety miałem wówczas jeszcze dobre kilka kilometrów, a w headsecie inni członkowie mojej drużyny żywo komentowali sytuację na trasie (po odpadnięciu obserwujemy poczynania pozostałych uczestników). Ich porady, komentarze i okrzyki spowodowały, że poczułem się jak ostatnia nadzieja drużyny. Błyskawicznie skoczyło mi ciśnienie i bytem bliski podskakiwania na fotelu jak nastolatek na dopalaczach – emocje w takich sytuacjach sięgają zenitu. Mimo, iż trzy kilometry przed metą jakiś nadgorliwy gliniarz wprasował mnie w ścianę i do moich uszu dobiegł jęk zawodu, na twarzy miałem banana od ucha do ucha.

należy dodać także zmienne warunki pogodowe (jazda w deszczu wygląda znakomicie) oraz zmienne pory doby, podczas których toczą się zmagania. Jest więc naprawdę różnorodnie, ale także bardzo ładnie i każdy, kto wybierze się do Seacrest szybko się nie znudzi.

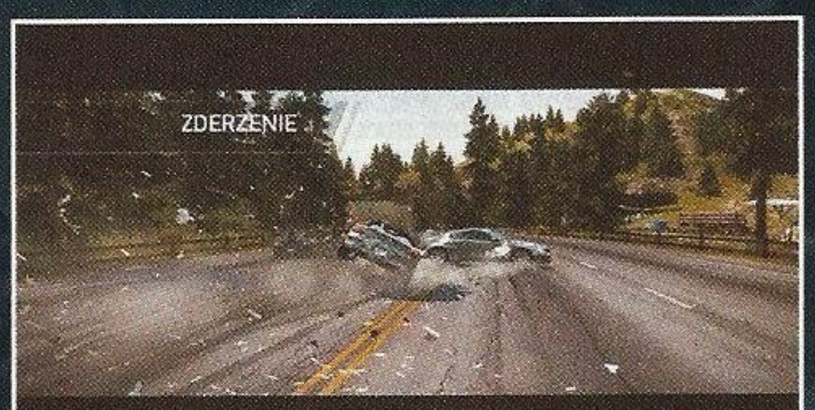
ZNIKAJĄCA LINIA

Wspaniałym pomysłem autorów okazał się Autolog – centralny interfejs, który powoduje, że w Hot Pursuit zaciera się granica pomiędzy karierą przeznaczoną dla pojedynczego gracza, a trybem wieloosobowym. Nasze postępy w grze wyrażane są przez poziom kierowcy (osobno dla ściganego i policjanta). Wraz z jego wzrostem do garażu trafiają kolejne pojazdy. Aby nasz poziom rósł, potrzebne będą punkty bounty, które możemy zdobyć zarówno w karierze, jak i grając z innymi przez sieć. Gra niestety nie oferuje trybu split-screen – wielka szkoda, bo patrząc jaką popularnością na domowych imprezach cieszyły się Burnouty, można zakładać, że Hot Pursuit cieszyłby się nie mniejszą. Punkty Bounty dostajemy praktycznie za wszystko. Wiele z nich przyznawanych jest za zwycięstwo w wyścigach, bądź umiejętne zatrzymywanie ściganych, ale liczą się także umiejętności prowadzenia auta, wyszukiwanie skrótów na trasie, bicie własnych rekordów oraz czasów ustanowionych przez przyjaciół, czy wreszcie osiągnięcie „kamieni milowych" kariery (może to być np. przejechanie łącznie jakiegoś

Ścigam pojazd Dodge Charger SRT8



BLACH CIĘCIE GIĘCIE Ukończenie wyścigu bez choćby jednej rysy, to nie lada wyzwanie. Gliniarze są nieustępliwi i bez mrugnięcia okiem taranują uciekający samochód.



dystansu jadąc pod prąd, bądź zniszczenie określonej liczby radiowozów).

Tryb kariery oferuje sześćdziesiąt zawodów dla kierowców i czterdzieści osiem misji policyjnych, jest zatem co robić i gra na pewno nie skończy się w jeden wieczór. Gracz jako zwykły kierowca może brać udział w normalnych wyścigach, w których samochody ścigają się na wyznaczonej trasie, a policja ich nie niepokoi. Oprócz tego znajdziemy tu także wyścigi jeden na jednego oraz próby czasowe. Najwięcej emocji dostarczają jednak zadania Hot Pursuit, w których policjanci ścierają się ze ściganymi. Należy w nich dojechać do mety na pierwszym miejscu jednocześnie nie dając się zatrzymać policji, wysyłającej przeciwko nam radiowozy i ustawiającej blokady. Kariera policjanta natomiast oferuje własną wersję przejazdu na czas, w której za zniszczenia radiowozu doliczane są karne sekundy oraz Interceptor – tryb, w którym pojedynczy radiowóz musi zatrzymać uciekające auto korzystając z różnego rodzaju gadżetów (więcej o dostępnym arsenale dla obu stron przeczytacie w ramce o trybie Hot Pursuit).

Tryb wieloosobowy umożliwia grę ze znajomymi z listy, bądź innymi graczami w ogólnodostępnym lobby. Dostępne rodzaje zabawy stanowi kilka trybów znanych z kariery. Można brać udział w sieciowej wersji Hot Pursuit dla ośmiu graczy, gdzie wcielamy się w policjantów lub uciekających, jest także Interceptor, gdzie rywalizuje ze sobą dwóch graczy, oraz klasyczny, ośmioosobowy wyścig pozbawiony udziwnień i funkcjonariuszy drogówki.

Oprócz kariery i multiplayera Autolog spełnia jeszcze kilka innych istotnych funkcji. Po pierwsze, rekomenduje nam zawody, w których znajomi pobili wykręcony przez nas czas. To bardzo wygodne rozwiązanie, wystarczy wybrać taką rekomendację w menu, a gra od razu uruchomi odpowiedni wyścig, byśmy mogli spróbować utrzeć nosa koledze lub koleżance. Informacje o osiągnięciach innych widać także na ekranie kariery – przy ikonach wyścigów pojawia się specjalny znaczek, informujący o tym, że ktoś wykręcił lepszy czas. Nie trzeba więc ręcznie sprawdzać wyników przy wszystkich zawodach, by dowiedzieć się, gdzie zostaliśmy pokonani.

Po drugie Autolog spełnia funkcję portalu społecznościowego, dostarczając informacji o znajomych. Podstawą tej funkcjonalności jest ściana, na której znajdziemy wszystkie wpisy naszych przyjaciół. Wpisy naturalnie możemy komentować oraz zamieszczać własne. Mechanizm ten jest do pewnego stopnia zautomatyzowany – po pobiciu czyjegoś wyniku konsola pyta, czy chcemy o tym fakcie poinformować na naszej ścianie, i jeśli wyrazimy zgodę, umieści tam stosowny wpis. Na ścianie możemy także umieszczać zdjęcia, które da się robić podczas jazdy. Możliwości pstrykania fotek są całkiem rozbudowane – mamy do dyspozycji opcje regulacji kilku podstawowych parametrów, jak ogniskowa, czy czas ekspozycji. Jest również dostępnych kilka fachowych filtrów, pozwalających osiągnąć niestandardowe efekty.

WIATR WE WŁOSACH

Na koniec wspomnieć wypada co nieco o oprawie. Wiecie już, że trasy są bardzo fajnie zaprojektowane. Modele samochodów nie są na pewno na poziomie szczegółowości Forzy i Gran Turismo, ale nie mają też się czego wstydzić. Bardzo ładnie prezentuje się jazda w deszczu – w podłożu doskonale odbija się otoczenie. Dźwięk jest także najwyższej klasy. Co chwila do naszych uszu docierają komunikaty policji, a dźwięki syren, odpalanych gadżetów oraz zderzeń brzmią nawet lepiej, niż w rzeczywistości. Podczas zabawy przygrywa nam także bardzo różnorodny soundtrack. Wyścigi upływają pod znakiem brzmień rockowo-alternatywno-elektronicznych, podczas ucieczki przed policją natomiast towarzyszy nam monumentalna, filmowa muzyka, dodatkowo podkręcająca atmosferę.

SZYBKO, JESZCZE SZYBCIEJ

Need For Speed: Hot Pursuit to świetna gra. Tryb zabawy wieloosobowej jest rewelacyjny i musicie zdawać sobie sprawę, że maksymalna ocena za miód dotyczy multiplayera, ale nawet samotnikowi gra dostarczy mnóstwa wrażeń i wielu godzin zabawy. Prędkość, emocje, pościgi i wypadki powodują, że ani przez chwilę nie jest nudno, a superszybkie samochody, piękne krajobrazy oraz znakomita oprawa audio-video usatysfakcjonują każdego wielbiciela szaleńczej jazdy. Criterion stanęli na wysokości zadania. ■■

SUPERSZYBKIE SAMOCHODY, PIĘKNE KRAJOBRAZY ORAZ ZNAKOMITA OPRAWA AUDIO-VIDEO USATYSFAKCJONUJĄ KAŻDEGO WIELBICIELA SZALEŃCZEJ JAZDY

OCENA **9.0/10**

+ BOGATA ZAWARTOŚĆ, ŚWIETNE MULTI, KWINTESENCJA SERII NFS
− BRAK SPLIT-SCREENA I ODWZOROWANIA WNĘTRZ SAMOCHODÓW

NAJBARDZIEJ NFS-OWY NFS OD LAT. ŚWIETNY

LENISTWO NIE MA GRANIC

W grze można sobie kupić, za całkiem realną walutę, paczki odblokowujące samochody: jedną umożliwiającą natychmiastową zabawę wszystkimi furami wyścigowymi i drugą, pozwalającą od początku zabawy cieszyć się pełną gamą jednostek policyjnych. Każda paczka wyceniona została na cztery dolary – niemało, jak za coś, co jest na krążku i co i tak można uzyskać po prostu grając. Przyznam, że ten schemat mnie zadziwia – nowa gra kosztuje sześćdziesiąt baksów, ale producent znajduje miłośników zapłacenia sześćdziesięciu ośmiu, którym nie chce się własnoręcznie odblokowywać samochodów. Rozumiałbym taką opcję w Gran Turismo 5, gdzie garażu nie wypełni się i po roku grania, ale tutaj, gdzie nowa furka wpada praktycznie po każdym wyścigu?

SONIC FREE RIDERS

JEŻ: POJEŹDZIMY NA DESCE? GRACZE: ZJEŻDŻAJ

txt: FAX

XBOX 360

- WYDAWCA SEGA
- PRODUCENT Sonic Team
- LICZBA GRACZY 1-2 (8)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

GULASH: Pomysł na pewno dobry – szybkie wyścigi, deskolotka, do tego znane uniwersum i kultowa w pewnych kręgach maskotka. Pomijając już fakt, że grając w Sonic Riders wygląda się debilnie, mój zarzut jest właściwie taki, jak w przypadku Joy Ride: Kinect ma problemy z odczytaniem ruchów. Jeśli sterowanie przeszkadza w zabawie, to po co grać? 4/10

Zawsze marzyłem o latającej desce z filmu „Powrót do przeszłości". Wyobrażałem sobie, jak śmigam między samochodami na autostradzie, wykonując fachowe triki. Marzenie to spełniło się dzięki Sonic Free Riders i wiecie co? Już nie mam ochoty latać na desce.

Sonic Free Riders to wyścigi dla najmłodszych graczy. Tytuły startowe na Kinect nie rozpieszczają starszych odbiorców, więc trzeba się cieszyć tym co jest. To na pewno lepsza i ciekawsza gra od Joy Ride, ale sporo w niej błędów i niedociągnięć. Jak we wszystkich tytułach na nowy kontroler ruchu, najważniejsze jest sterowanie. Szkoda więc, że pierwsze problemy zaczynają się już gdy trzeba wybrać cokolwiek na ekranach opcji. Autorzy Sonic Team nie znają takiego określenia jak „intuicyjny interfejs". A jak sprawdza się sama rozgrywka?

NA DESCE DO PRASOWANIA

Sonic, Amy, Tails czy inny Knuckles śmigają na latającej desce niczym na deskorolce, czy snowboardzie. Gracz musi stanąć bokiem do ekranu i wyginać się, by skręcać. Nie jest to zbyt wygodne rozwiązanie i naprawdę potrzeba wyczucia, by precyzyjnie wchodzić w zakręty. Sonic wariował po całej trasie, bo Kinect ma problem z rozróżnieniem mocnego i słabego wychylenia ciała. Kiepsko działa też skok, bo czy podskoczy się wyżej, czy niżej – efekty są niemalże identyczne. Jeszcze gorzej jest z przyspieszeniem. „Stojąc" jedną nogą na desce, trzeba „odepchnąć" się drugą. Może i brzmi to fajnie, ale lepiej po prostu machać stopą w powietrzu, niż ścierać sobie kapcie na dywanie. Kolejna sprawa to zbieranie złotych pierścieni; łapie się je, wyciągając lewą lub prawą dłoń w bok, albo obie nad głowę. Cały czas trzeba pamiętać, by przypadkiem nie wychylić ciała, co wcale nie jest takie proste.

W grze występują też liczne i zabawne power-upy. Kłopot z nimi jest taki, że aby z nich skorzystać, należy wykonać skomplikowane ruchy. Rakietami po prostu się rzuca, więc tutaj nie ma wielkiej filozofii. Gorzej z kulą, którą należy toczyć, ale jak to zrobić, nie skręcając przy okazji i nie wpadając na przeszkodę? Moja koordynacja ruchowa okazała się tutaj niewystarczająca. Podobnie jak i czułość kontrolera Microsoftu. Jeszcze „zabawniej" jest np. z puszką napoju gazowanego, zwiększającą prędkość. Trzeba nią szybko trząść, by eksplodowała, a energia wybuchu wyrzuciła jeża do przodu. Wyobraźcie sobie, że stoicie na jednej nodze bokiem do ekranu, drugą machacie by przyspieszyć i jednocześnie ruszacie rękami, próbując przypomnieć sobie jak odpala się zdobytą właśnie broń. Można się nieźle zmęczyć i poobijać.

TRUDNE POCZĄTKI

Sonic Free Riders to kolejna w tym roku bardzo ładna gra z jeżem w roli głównej. Poziomy są bajeczne; pełne skrótów, ramp i ukrytych skarbów. Każda trasa wyróżnia się stylistyką; są tropikalne i zimowe wyspy, starożytne świątynie i wulkany. Sporo tego, podobnie jak zawodów, wśród których znajdziecie nawet turniej okraszony dziecinną fabułą. Fajne są też gadżety, poprawiające zdolności zawodnika, oraz dodatkowe pojazdy, które można znaleźć na trasie (np. wózki w kopalni złota na Dzikim Zachodzie). Szkoda, że sterowanie jest niedopracowane, bo ciężko grać

i dobrze się bawić przy ogromnych prędkościach rozwijanych przez Niebieskiego i jego kumpli. Wiem, że to dopiero pierwsza generacja kinectowych gier, ale to nie usprawiedliwia producenta.. ■■

OCENA 5.0/10

➕ DOBRA GRAFIKA JAK NA KINECT, MASKOTKI SEGI
➖ PRZEKOMBINOWANE STEROWANIE

SONIC SIĘ STARA, ALE KINECT NIE DAJE RADY

WII PARTY

O MATKO, ALE TA GRA JEST... „TĘCZOWA"

txt: KAXI

Wii

- WYDAWCA Nintendo
- PRODUCENT Nd Cube
- LICZBA GRACZY 1-4
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□
DESIGN ■■■■■□□□□□

MIELU: Cieszy mnie tak duża konkurencja gier imprezowych, bo autorzy będą szukać sposobów na wyróżnienie swoich produktów. W przypadku Wii Party jest to genialny tryb House Party, którego nie da się skopiować na innych konsolach, bo tylko wiilot ma głośniczek. Sam ten tryb wystarczy, by grę ocenić wyżej niż na 5. Kaxi jest za ostry. 6/10

Jeżeli chodzi o gry, potrafię zagustować w najbardziej nieprawdopodobnych dziwactwach. Zazwyczaj nie przeszkadza mi ich japońskość ani pozorna dziecinność, ale Wii Party mnie pokonało. Zacznijmy od tego, że ta gra jest okrutnie różowa. Różowe jest logo, różowa jest prowadząca rozgrywkę pacynka (!?), różowa jest nawet muzyka. Dalej nie jest lepiej. Szczytem wszystkiego są minigierki dla dwojga, a szczególnie zabawa pod tytułem Friend Connection. Mierzy ona jak bardzo gracze do siebie pasują na podstawie minigierek oraz udzielonych przez nich odpowiedzi na zadane pytania. Wszystko stylizowane jest na teleturniej – na środku stoi wielkie serce, po bokach zaś „zdjęcia" najlepszej i najgorszej pary. Akurat gdy sprawdzałem FC, testowałem grę z kumplem – rany, było przegejowo! Kolega dziwne się na mnie patrzył do końca wieczoru, a ja Friend Connection włączyłem po raz pierwszy i ostatni.

MARIO, WHERE ARE YOU?

Wii Party w zasadzie jest kolejnym Mario Party, ale bez hydraulika i jego wesołej gromady, i jak cała seria Wii-gier zostało jeszcze bardziej dopasowane do masowego odbiorcy. Tak, mi też się wydawało, że już Mario Party było „każualowe" ale niniejszym tytułem Nintendo wyprowadziło mnie z błędnego przekonania. Widać to chociażby w minigierkach, które są przeważnie mniej skomplikowane od tych z imprez marianowych. Recenzowałem wszystkie Mario Party począwszy od czwartej części i byłem świadkiem, jak Hudson stara się wymyślać coraz to nowsze i ciekawsze konkurencje. Wii Party, jako swoisty reboot, pozwoliło jego twórcom nie przejmować się tym, że

wypadałoby zrobić krok naprzód. W związku z tym na przykład w trybie klasycznej gry planszowej są jedynie dwie plansze! Z drugiej strony, jest jeden „każualowy" patent, który mi się bardzo spodobał – przy każdej opcji zabawy podany jest przybliżony czas, jaki zajmie rozgrywka. Świetny pomysł!

W CHOWANEGO

Oryginalnym patentem Wii Party są gierki znajdujące się w tak zwanym House Party. Są to zabawy, które odbywają się przy użyciu wiilotów i gry, ale dzieją się przede wszystkim w pokoju, a nie na ekranie telewizora. Przykładowo w Hide'n'Hunt gracze wychodzą z pokoju, zostaje tylko jeden i chowa wiiloty w szafie, pod poduszką, w doniczce itd. Potem reszta wraca i ma za zadanie odnaleźć kontrolery, które naprowadzają szukających cichymi dźwiękami z wbudowanych głośniczków. Inna zabawa polega na przekazywaniu sobie z rąk do rąk wiilota udającego bombę – należy trzymać wskazane przyciski i jak najmniej trząść kontrolerem. Wykres na ekranie (podobny do wyników EKG) pokazuje, jak bardzo pilot drga. Ta gierka ma także swoją wariację, podczas której trzeba wypowiadać słowa na daną literę – oczywiście konsola nie jest w stanie tego zweryfikować, ale pozostali uczestnicy jak najbardziej. I o to właśnie w House Party chodzi, przestrzeganie zasad zależy w dużej mierze od samych graczy.

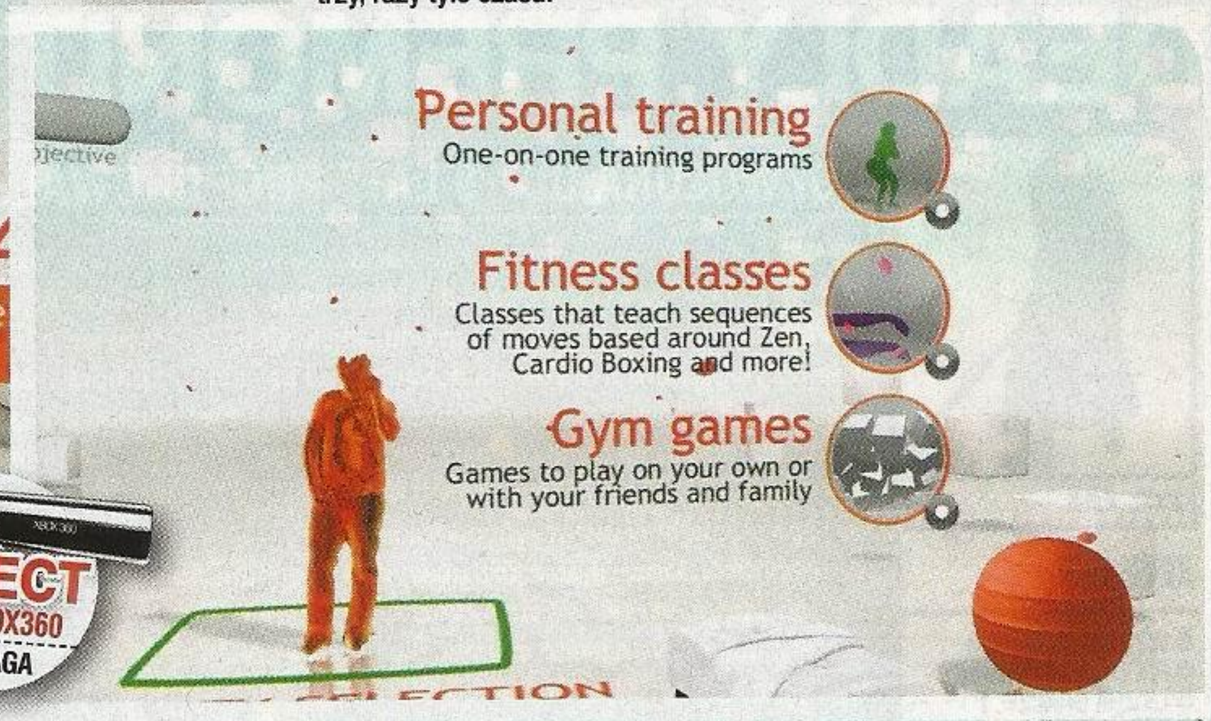
Konsola Nintendo nie cierpi na brak gier imprezowych, a Wii Party pomimo kilku oryginalnych i ciekawych patentów nie jest najlepszą z nich. Myślę, że nadaje się doskonale dla rodziców grających ze swoimi pociechami, ale chyba dla nikogo innego. Stare, ale wciąż jare Wario Ware: Smooth Moves bije Wii Party na głowę. ■■

OCENA 5.0/10

➕ KILKA CIEKAWYCH MINIGIEREK
➖ INFANTYLNA, GRAFIKA Z MIILUDKÓW, OKLEPANE GIERKI

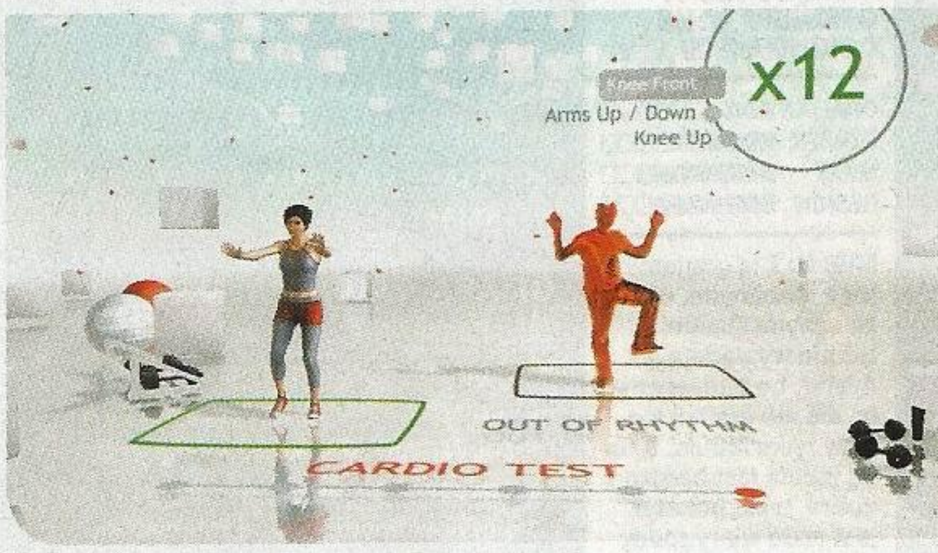
IDEALNA DLA MŁODYCH RODZICÓW

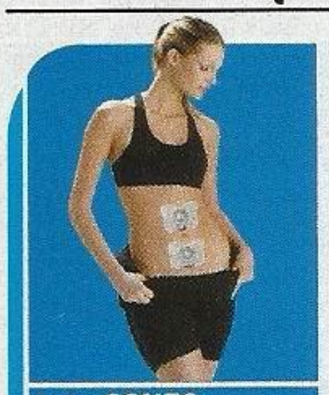
KILOKALORIE Zaskakujące i niepokojące zarazem, kiedy uświadomimy sobie jak mało kalorii spala się przez 15 minut treningu. By zobaczyć jakieś efekty ćwiczeń, trzeba poświęcić na nie dwa-trzy, razy tyle czasu.



YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED

ŁOWCY OSIĄGNIĘĆ ZAMIENIĄ SIĘ W ADONISÓW





txt: GONZO

XBOX 360

- WYDAWCA Ubisoft
- PRODUCENT Ubisoft
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: W końcu jakaś „gra", w której centralne miejsce na ekranie zajmuję ja, a nie jakiś avatar, czy inny przygłupio ubrany tancerz. Ćwiczenia są bardziej zróżnicowane niż w innych tytułach „fitnessowych". Nie trzeba biegać w miejscu. 7/10

Czemu w sumie trudno się dziwić, skoro punkty w Your Shape lecą już za zgarnięcie achivementa po spaleniu pierwszych 100 kalorii. Nic tylko masterować takie gry, bo jak mawia Krzysztof Ibisz „wystarczy ćwiczyć 4 razy w tygodniu przez 3 lata, żeby wyglądać tak jak ja". Phi, nie z takimi sesjami przed konsolą mieliśmy do czynienia, drogi celebryto.

IS YOUR SHAPE... OVAL?

Podejście Ubi do fitnessu idealnie pokrywa się z moim wyobrażeniem na temat tego, jak takie gry powinny wyglądać. Skoro Kinect wykrywa ciało gracza, to czemu nie stworzyć kopii telewizyjnych programów treningowych? Widocznie na ten sam pomysł wpadli autorzy, bo nie dość, że ciągle towarzyszy nam trener, to obok niego widzimy naszą sylwetkę. Chyba nie muszę pisać, jak bardzo pomaga to w zaangażowaniu w ćwiczenia?

Your Shape bezlitośnie zwraca uwagę na dopasowanie się do rytmu ćwiczeń, więc trzeba brać poprawkę na pewne opóźnienia kamery i zawczasu reagować. Przyzwyczajenie się trwa maksymalnie kilkanaście minut, potem odruchowo wykonuje się ćwiczenia ułamek sekundy wcześniej. Idealne rozpoznawanie gracza uda się tylko wtedy, kiedy nie mamy na sobie porozciąganych dresów. Warto przed grą zaopatrzyć się w ściśle przylegające do ciała ciuchy do fitnessu, aby Kinect wychwytywał wszelkie, nawet najdrobniejsze ruchy. To bardzo ważne, bo oprócz trzonu ćwiczenia, jakim jest na przykład podnoszenie kolan, gra sprawdza czy przyciskamy je do klatki piersiowej, a także czy nasza sylwetka pozostaje prosta. Jeśli nie, to trening zostanie zaliczony, ale z odpowiednio mniejszym wynikiem, co może fałszować informację o spalonych kaloriach.

TO CO? ZDRÓWKO!

W kwestii treningów jestem laikiem i moja wiedza nie wykracza poza podstawową. Znam ćwiczenia, trenuję, ale zawsze pod czyimś okiem. Dlatego z otwartymi ramionami przyjąłem licencjonowane nazwiska, które firmują niektóre zestawy ćwiczeń w Your Shape. Co prawda nic mi one nie mówią, ale logo Men's Health czy Nivei sugerują, że mogą mieć coś wspólnego ze skutecznością.

Dla sprawdzenia odpaliłem jeden z zaawansowanych treningów i po kilku powtórzeniach przerwałem, bo pot zaczął ściekać licznymi strużkami. Nie dość, że w szybkim tempie musiałem wyrzucać naprzemiennie ramiona i jednocześnie skakać, to przerwa między tym ćwiczeniem, a udawaniem łyżwiarza figurowego trwała tylko kilka sekund. W sam raz na złapanie oddechu i przetarcie czoła frotką. Po takim wysiłku gra sugeruje odwiedzenie sekcji zen, gdzie trener wita się tradycyjnym „Namaste!" i pokazuje figury rozluźniające. Kiedy dobrze nam idzie, otrzymujemy pochwałę, a z naszej wirtualnej sylwetki wysypują się płatki kwiatów symbolizujące poprawnie wykonane ćwiczenie.

YOU CAN TRAIN – PO PROSTU ĆWICZ

Zalecane jest ustanowienie sobie jednego bądź kilku celów w drodze do perfekcyjnego ciała. Można skupić się na rozładowywaniu napięcia, poprawić kondycję, czy zbudować bazę mięśniową, ale jak to bywa w takich przypadkach – najważniejsza jest systematyczność. Brzmi poważnie, więc autorzy dorzucili kilka luźniejszych gier do zestawu. Może to być rytmiczne poruszanie się po niewidzialnej macie do tańca albo coś zupełnie innego – ćwiczenie balansu ciała i łapanie spadających klocków. Co prawda Your Shape nie pozwala na własnoręczne stworzenie reżimu ćwiczeniowego, a mi przy kilku sesjach nie przeszkadzało bazowanie na gotowcach, ale po paru tygodniach gra na pewno staje się przewidywalna. Tylko że niestety taka już jest natura fitnessu, to nie jest adrenalinopędne zajęcie dla żądnych akcji graczy. Jednak cierpliwi zostaną przez grę Ubi wynagrodzeni, a warto ją sprawdzić, bo współpraca z Kinectem została dopięta na przedostatni guzik. ■■

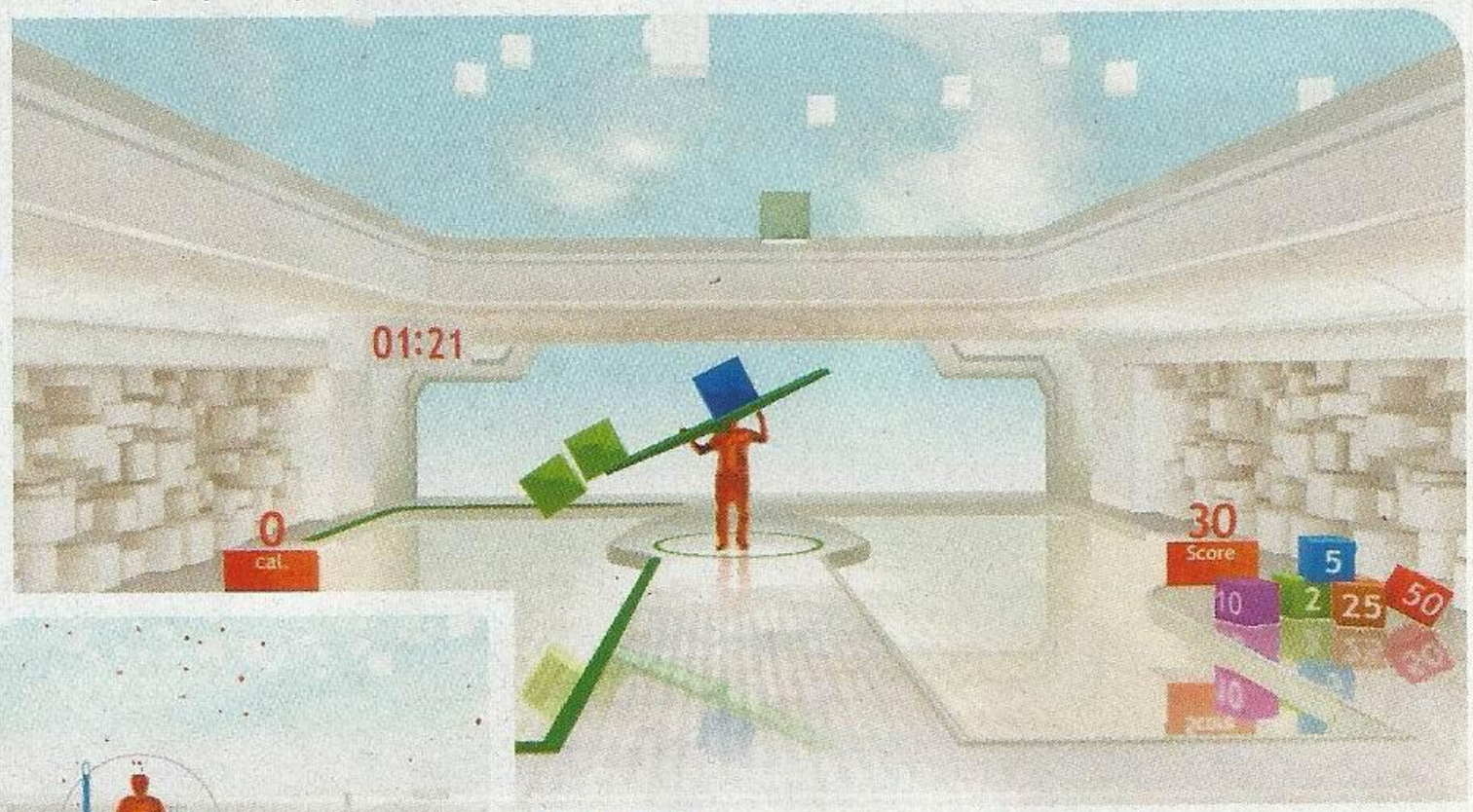
OCENA 7.0/10

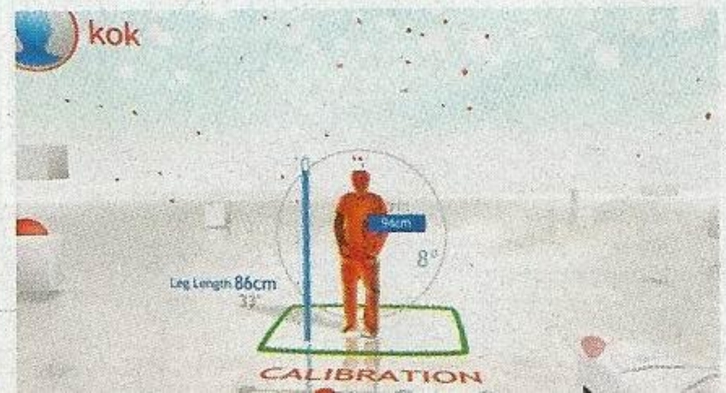
+ GENIALNA OBSŁUGA KINECTA, CIERPLIWY TRENER
– FRUSTRACJA, KIEDY KAMERA ŹLE ODCZYTUJE RUCHY

SPAL KALORIE MIOTACZEM OGNIA

Tłuste rankingi

Gra naturalnie łączy się z siecią, gdzie można prześledzić własny rozwój i stopień transformacji w młodego boga. Nie może zabraknąć opcji porównywania siebie ze znajomymi, więc jeśli ktoś nie będzie chciał dzielić się informacją o sylwetce, powinien przy włączeniu Your Shape: Fitness Evolved przejrzeć opcje albo w ogóle odłączyć konsolę od sieci. Niedługo będziemy wiedzieli o sobie wszystko, od statystyk w Halo po liczbę spalonych kalorii.





W POJEDYNKĘ W następnej części poproszę o zadania dla dwóch osób i większą dowolność w budowaniu systemu ćwiczeń. Dam 10/10. Choćby za design.

DEADLY PREMONITION

txt: FAX

XBOX 360

- WYDAWCA Ignition
- PRODUCENT Access
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA ■■■□□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

MIELU: Z tą grą jest jak z ambitnymi, niezależnymi filmami – też nie wyglądają jak Avatar, bo budżety małe, ale nie grafika się liczy tylko fabuła. A tutaj fabuła jest bardzo dobra, tylko bohater jest mało wiarygodny – nie boi się niczego, a powinien umierać ze strachu. Narzekacie, że dzisiaj gry są nędzne? Kupcie DP, oddajcie swój głos na ambitny tytuł. 7/10

DOZWOLONA OD 18 LAT? PROPONOWAŁBYM OD 21

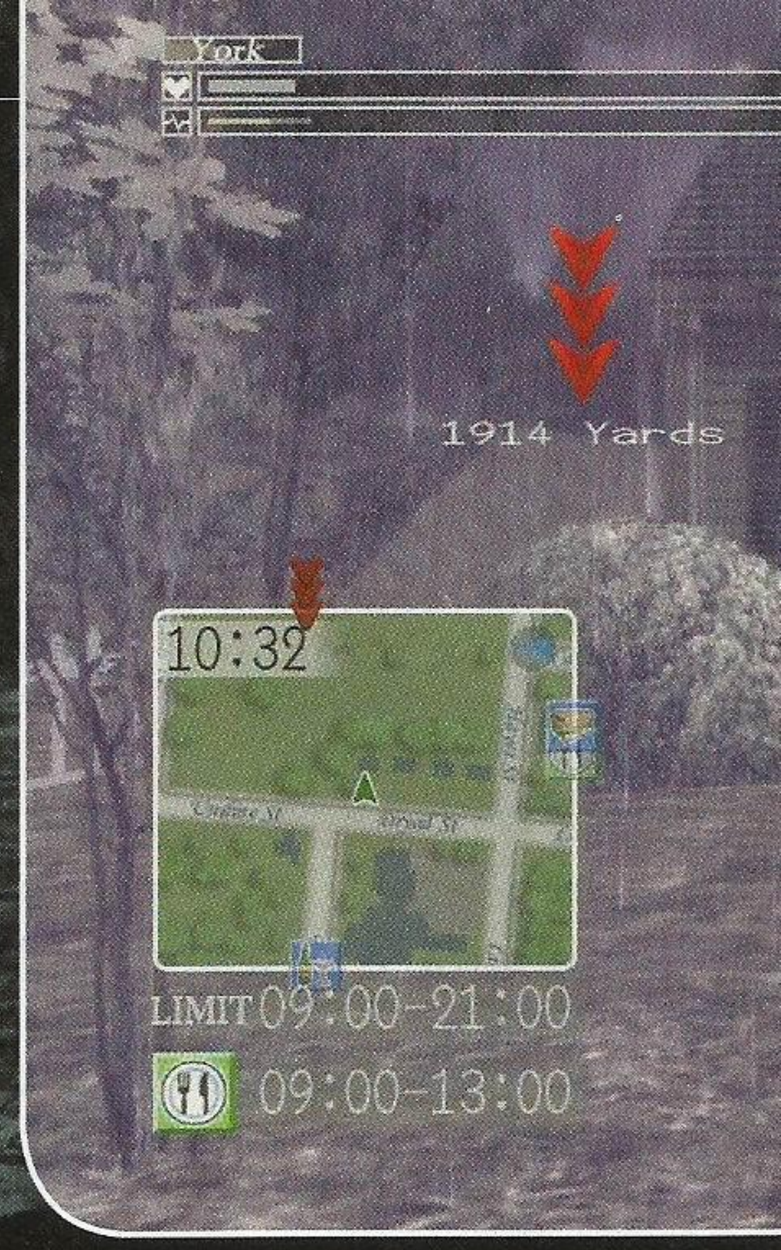
Agent FBI przyjeżdża do miasteczka na końcu świata, by wyjaśnić zagadkę brutalnego morderstwa. Ofiarą jest młoda, atrakcyjna dziewczyna, a zbrodnia została dokonana na tle seksualnym. Główny bohater szybko odkrywa, że nie jest to odosobniona tragedia, a dzieło seryjnego mordercy. Rozpoczyna się śledztwo, w trakcie którego poznajemy mieszkańców lokalnej społeczności, która choć z pozoru wydaje się dobrotliwa, skrywa swoje mroczne sekrety. Jak nazywa się to miasteczko? Myślę, że większość z Was nie będzie miała problemów z odpowiedzą. Ułatwię Wam zadanie, pisząc, że agent jest błyskotliwym, choć nieco ekscentrycznym śledczym, uwielbiającym smak porannej kawy i lokalnych wypieków.

OFIARA: LAURA PALMER

Twin Peaks? Nie, witajcie w Greenvale. Spokojnym, malowniczym Greenvale, którego mieszkańcy są życzliwi i pomocni. Miasteczku, które na pierwszy rzut oka niczym się nie wyróżnia i żyje swoim powolnym, powtarzającym się cyklem. A może to tylko pozory, za którymi kryje się coś bardzo złego? W końcu morderstwo miejscowej dziewczyny trudno uznać za wynik rodzinnej kłótni. Ktoś ją torturował (całując odgryzł język) i powiesił na drzewie, jakby oddając hołd leśnemu bóstwu. Agent Francis York Morgan (mówcie mu York, wszyscy tak mówią) musi odpowiedź na to pytanie, ale potrzebuje pomocy. Waszej pomocy. Będzie z Wami prowadził dialog przez całe śledztwo, zwracając się do swojej „drugiej osobowości". Alter ego bohatera to właśnie gracz, z którym Morgan prowadzi swoją własną grę. Agent FBI z objawami schizofrenii? Jak wszystko w tej grze, podglądanie „rozmyślań" bohatera potrafi przyprawić o mrowienie na karku.

Problemy z odróżnieniem fikcji od rzeczywistości oglądaliśmy niedawno w dwóch znakomitych tytułach, czyli Heavy Rain i Alan Wake. Jednak York nie zapisuje się do psychologa niczym Ethan Mars; przyjmuje najgorsze koszmary z uśmiechem na ustach, a ręka nawet mu nie drgnie, gdy zapala papierosa. Pojawienie się opętanych ludzi, które początkowo nie jest w ogóle wytłumaczone, nie wywołuje na nim większego wrażenia. Pozostaje „względnie" spokojny nawet gdy kobieta o twarzy topielca próbuje mu wyrwać serce przez otwór gębowy. Alan Wake mimo wszystko nieźle panikował, gdy otaczająca go rzeczywistość zaczynała wariować, tymczasem agent FBI nie ma z tym problemów. Być może jego ulubiony serial to „Z archiwum X" lub przyzwyczaił się do dziwactw, skoro w snach trafia do czerwonego pokoju nawiązującego do Twin Peaks, w którym urzędują bliźniaki o twarzach cherubinków.

Ja jednak nie przyjmowałem Deadly Premonition ze stoickim spokojem. To jedna z najbardziej porąbanych, halucynogennych i psychotropowych gier, jakie kiedykolwiek widziałem. Z całym szacunkiem dla autorów; nie można spędzić rodzinnego wieczoru w domu, a następnego dnia rano iść do pracy i wymyślić scenariusz takiej gry. Nie mam pojęcia skąd ludzie z Access Games czerpią swoje pomysły; kilka razy zdrowo się wystraszyłem. Nie wiem też jak to się stało, że autorzy skradanki Spy Ficton wydanej na PS2 przerzucili się na dewiacje seksualne i rytualne morderstwa, ale wyszło im to znakomicie.



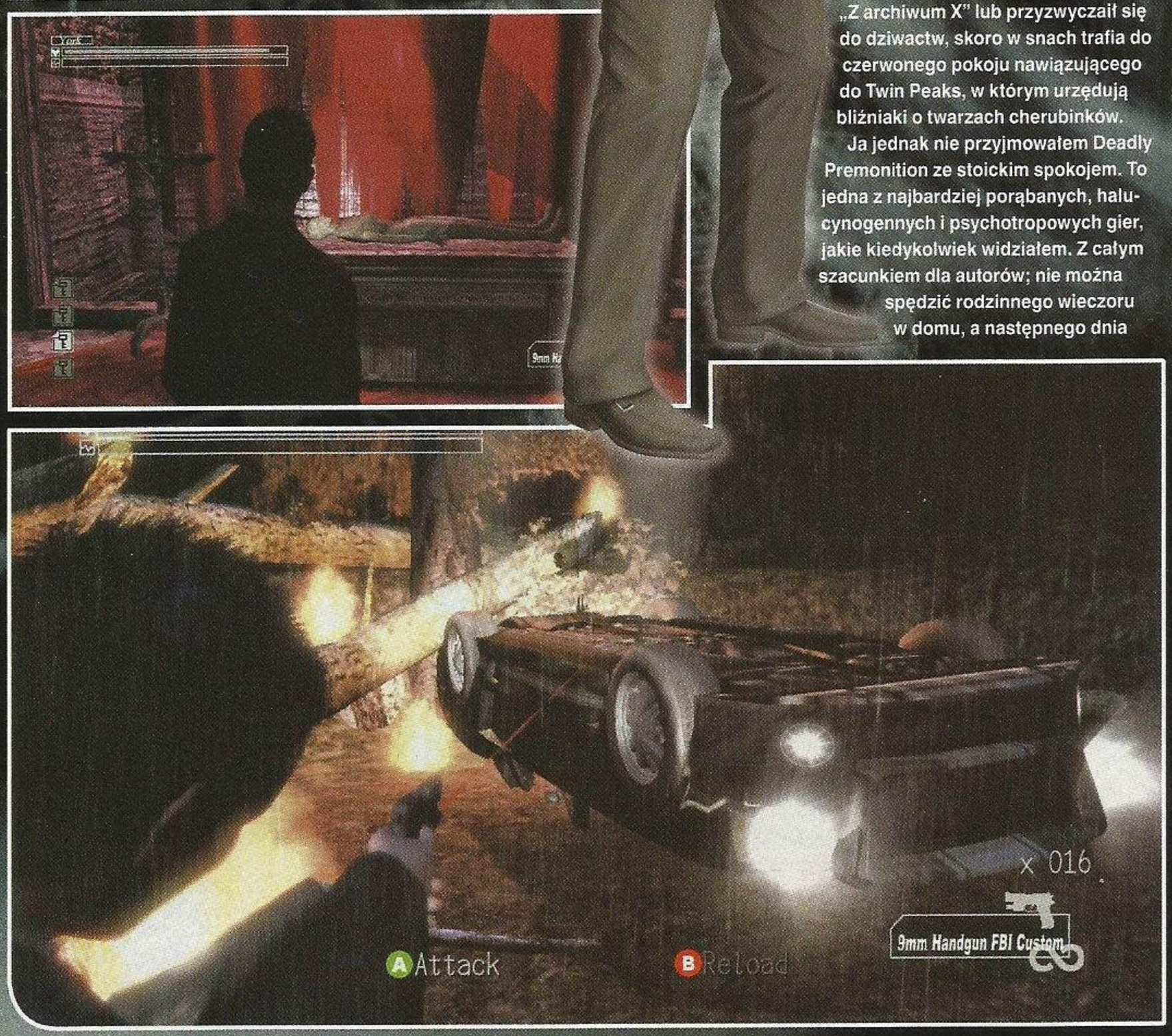
ŚLEDCZY: DALE COOPER

Śledztwo w Greenvale dzieli się na dwa etapy. Pierwszy z nich to poznawanie nieco dziwnego, ale mimo wszystko spokojnego miasteczka. Niczym w serialu Twin Peaks trzeba rozmawiać z miejscowymi jak choćby właścicielką hotelu, która podjęła mnie śniadaniem na kilkunastometrowym stole albo lokalnym filantropem nieopuszczającym rezydencji bez maski gazowej. Praktycznie każdy mieszkaniec Greenvale wyróżnia się swoim zachowaniem, więc z przyjemnością prowadziłem moje dochodzenie. Tym bardziej, że teren gry jest rozległy, przypominający niemalże miasta z Grand Theft Auto i choć nie może się równać z nimi pod względem szczegółowości, czy architektury, to zaskakuje rozmiarem (zdarzyły mi się nawet dziesięciominutowe przejażdżki samochodem). Z kolei dbałość o detale to wypisz wymaluj Shenmue. Każdy sklep ma swoje godziny otwarcia, trzeba pamiętać o regularnych posiłkach i nie zapominać o drzemkach, by bohater mógł zregenerować swoje siły.

Drugi etap to survival horror. Czasami, nie wiadomo dlaczego, wnętrza budynków zapełniają się żywymi trupami. Nie ma żadnego ostrzeżenia, przejścia pomiędzy światem normalnym i demonicznym jak w Silent Hill. Nie oczekujcie wytłumaczenia, tylko łapcie za broń białą lub palną i siejcie pożogę. Niczym w Resident Evil różne mechanizmy (np. windy) nie działają, większość drzwi jest zamknięta, a po okolicy krąży miejscowy Piramidłogłowy, czyli facet z toporem i błyszczącymi oczami, którego nie można pokonać. Zarówno eksploracja jak i walka mają jeden wspólny element. Jest to tworzenie profilu zabójcy. Nie ma tu wielkiej filozofii, York zbiera dowody i powoli łączy je w całość, popychając śledztwo do przodu.

MORDERCA: DEADLY PREMONITION

Mechanizmy rozgrywki zostały dokładnie zapożyczone z Resident Evil 4 – sterowanie, kamera, pomysły na interakcję ze światem gry – wszystko zostało skopiowane, a następnie wklejone do Deadly Premonition. Trzeba wcisnąć spust, wycelować i nacisnąć A, by bohater wystrzelił. Nie można jednocześnie chodzić i strzelać. Tak samo przeładowuje się broń i zbiera przedmioty, które są zaznaczone

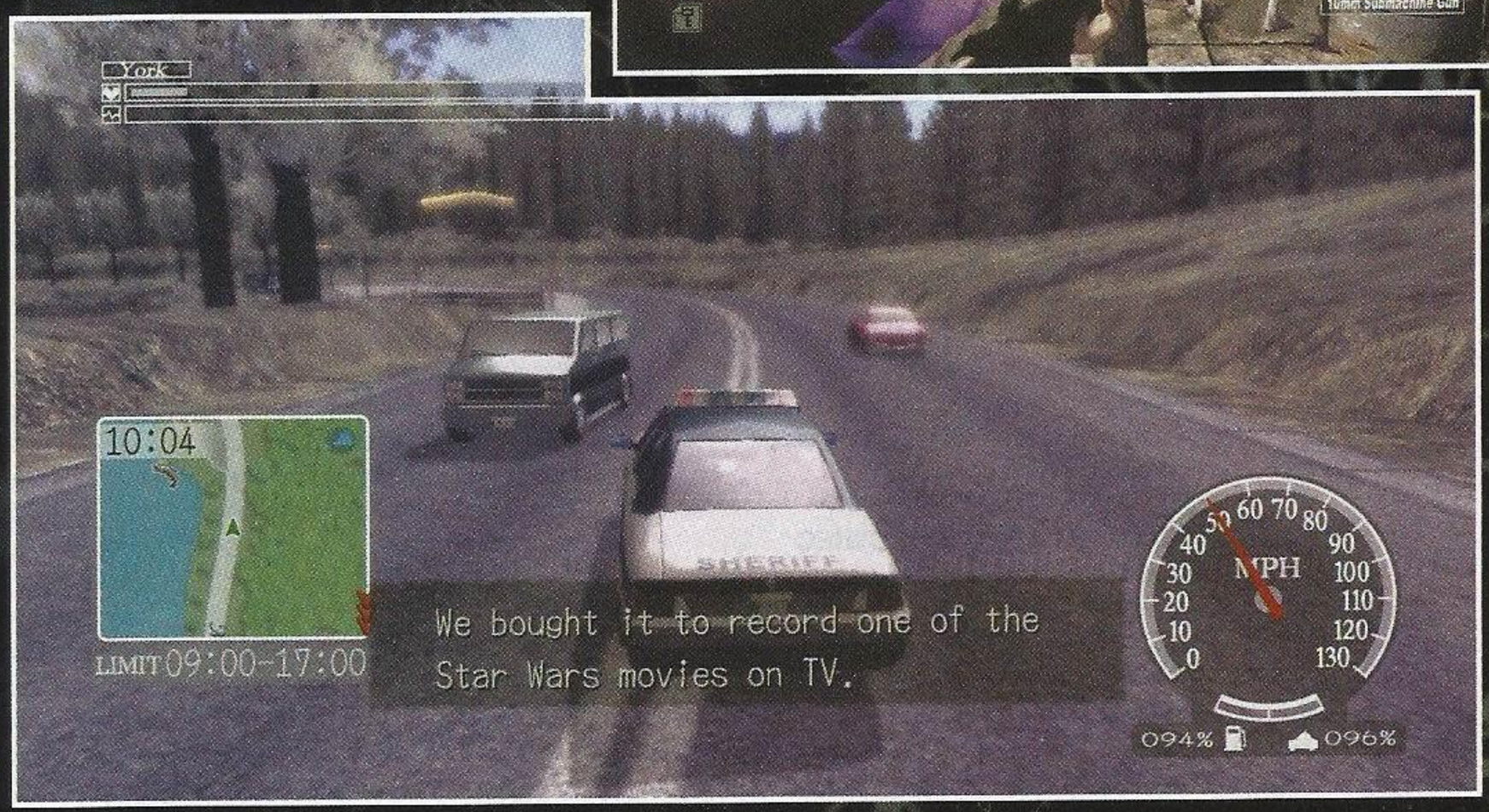


QTE Gra mocno wzoruje się na kultowym Shenmue, więc nie mogło zabraknąć Quick Time Events. I fajnie, ale szkoda, że nikt ich nie dopracował, więc w ich trakcie przeklinałem niczym szewc.

STATYCZNIE Musiałem przetrwać wiele głupot podczas testów Deadly Premonition, ale pomieszczenia ze statyczną kamera doprowadziły mnie do łez. Gracz swoje, bohater swoje.

W POPRZEDNIM ODCINKU Fabuła została podzielona na misje, które są oceniane i nagradzane. Patent niczym ten z Alan Wake, czyli przypominanie graczowi tego, co wydarzyło się w „poprzednim odcinku".

WITAM W GREENVALE Miasteczko oferuje dodatkowe atrakcje i tony sekretów. Tylko od Was zależy czy będziecie trzymać się głównej linii fabularnej, czy poszukacie ukrytych zadań. Można też łowić ryby i ścigać się samochodami.



kolorową poświatą. Nawet bieg i obrót to identyczna kombinacja na padzie. Niestety nie wszyscy są tak zdolni jak chłopaki z Capcom. Irytujące są opóźnienia; York reaguje bardzo ospale, a gra spowalnia zabawę tysiącami powtarzających się animacji otwieranych drzwi albo opisu przedmiotów, które zbiera agent. Miałem wrażenie, że producenci to

TO BEZ WĄTPIENIA GRA DLA DOROSŁEGO ODBIORCY. I CIERPLIWEGO, KTÓREGO NIE ODEPCHNIE POWOLNA ROZGRYWKA, PEŁNA SKOSTNIAŁYCH MECHANIZMÓW

dziadkowie, którzy przeszli na emeryturę piętnaście lat temu, gdy popularne były skrzynie z przedmiotami, gdzie składowało się nadmiar zgromadzonych dóbr. Deadly Premonition to gra z całą pewnością archaiczna, starająca się przekonać nas do rozwiązań, które wyginęły niczym dinozaury. Z jednej strony, to zabawne popatrzeć jak kiedyś się grało, ale z drugiej – średniowieczne mechanizmy rozgrywki potrafią znudzić i doprowadzić do szału.

Nie wiedziałem, że Xbox 360 potrafi emulować PSXa. Poważnie, oprawa graficzna wygląda, jakby miała na karku kilkanaście lat, więc przygotujcie się na powrót do przeszłości. Muszę oddać sprawiedliwość autorom, że wnętrza budynków potrafią doczołgać się do poziomu PS2, ale wszystkie lasy, jeziora i drogi pamiętają czasy pierwszego Plejaka. W miarę dobrze wyglądają jedynie twarze bohaterów, choć ich głowy są nieco za duże w stosunku do reszty ciała. W tej grze wszystko jest dziwne, więc może to celowy zabieg producenta, by pomajstrować przy proporcjach bohaterów? Cóż, w nieco naciągany sposób staram się usprawiedliwić twórców Deadly Premonition, ale na obronę tekstur nie mam już pomysłu. Dokonano niemożliwego, to prawdziwe mistrzostwo świata w kategorii najpiękniejsze z najbrzydszych. Teksturki to taki koszmar, że jestem w stanie uwierzyć, iż to celowy zabieg. Wystraszyć graczy fatalnym wykonaniem? Tak, ci ludzie są do tego zdolni. Ba, aby stworzyć surrealistyczny klimat wykonano toporne drzewa, składające się z dwuwymiarowych bitmap. Z kolei górki to sześciany, które nawet nie próbują udawać, że są pochyłe. Fenomenalny efekt, naprawdę czułem się jak na wystawie prac Salvadora Dali. Naturalnie żartuję sobie tutaj z nieudolności producenta.

Sytuację nieco ratuje ścieżka dźwiękowa, która choć składa się z zaledwie kilku powtarzających się utworów, to dobrze spełnia swoje zadanie. Straszy, gdy ma straszyć i relaksuje, gdy na chwilę kończy się koszmar. Świetne są głosy aktorów, doskonale dobrano je do pokręconych bohaterów Deadly Premonition. Kicz pierwsza klasa.

KORONER: GRACZ

Przede mną trudne zadanie przekonania Was do gry, na którą nie czekaliście. Dla mnie najważniejsza w Deadly Premonition jest fabuła i klimat – autorzy nie cackają się z widzem i pokazują mu brutalne, ostre, ordynarne wręcz treści. To bez wątpienia gra dla dorosłego odbiorcy. I cierpliwego, którego nie odrzuci rozgrywka, pełna skostniałych mechanizmów. To nie Alan Wake prowadzący gracza za rękę, ani Heavy Rain z dopracowaną oprawą. Jednak to twórcy Deadly Premonition odważyli się pokazać naprawdę mocne sceny i za to należą im się słowa uznania. ■■

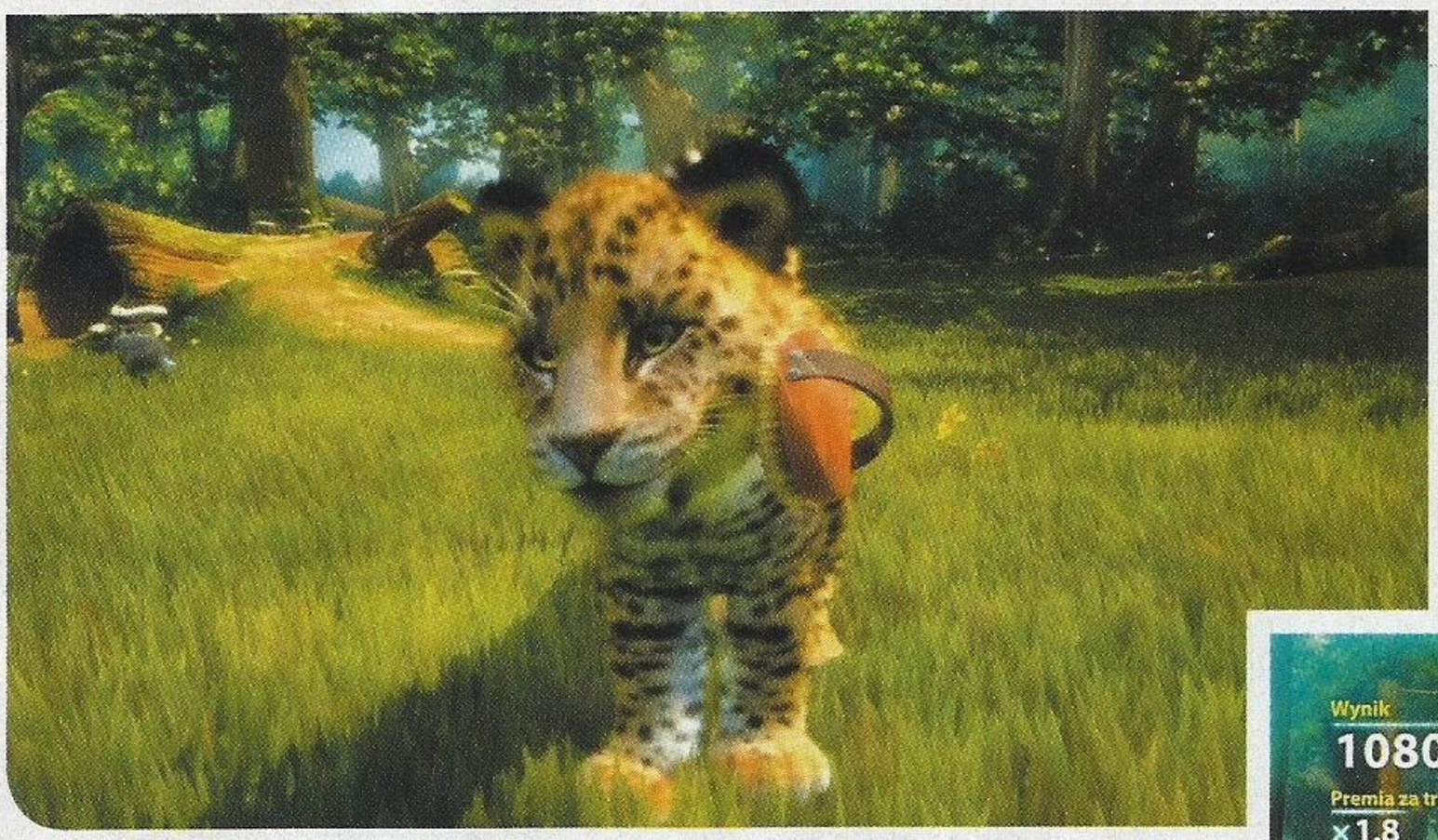
OCENA **6.5/10**

+ FABUŁA, BOHATEROWIE, ŚWIAT GRY, HUMOR
− TRAGICZNA GRAFIKA, ARCHAIZMY W STEROWANIU

A TERAZ POPROSZĘ O KONWERSJĘ NA KONSOLE HD...

INTELIGENTNIE

Choć w recenzji narzekam na starodawne mechanizmy, to producent miał kilka świeżych pomysłów. Przykładowo, zdarzyło mi się przez godzinę zwiedzać starą fabrykę, a gdy odnalazłem wszystkie dowody, okazało się, że muszę wracać tymi samymi korytarzami. Jednak nie nudziłem się w drodze powrotnej tylko uciekałem przed nieśmiertelnym wrogiem. Gra często w ten sposób urozmaica rozgrywkę. I tylko szkoda, że wspomniana scena sfrustrowała mnie z powodu opóźnień w sterowaniu i ślamazarnej animacji bohatera.



ZWIERZYNIEC Kociaki to tygryski, gepardy, pum, lamparty itp. Oczywiście są słodkie i niegroźne. Zabrakło mi typowego polskiego dachowca, pręgowanego żula żywiącego się szkieletami ryb... No dobra, pojechałem.

PUDŁO Kinect miewał problemy z wykrywaniem ruchu w konkurencjach wymagających rzucania przedmiotami. Nie zawsze udawało mi się trafiać.

txt: KAXI

XBOX 360

- WYDAWCA Microsoft
- PRODUCENT Frontier
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Kotki są słodkie i w ogóle, ale jak zobaczyłem na ekranie „moje" wirtualne palce, dotarło do mnie, że EyePet jest jednak lepszy. Nie ma to jak widzieć siebie na ekranie, bawiącego się ze stworkiem biegającym wokół nóg, czy interesującym się kartką, na której coś rysujemy. A za brak polskiego lektora ucinam punkt. 7/10

KINECTIMALS

KINECT DLA XBOX360 WYMAGA

KTO JEST NAJSŁODSZYM TYGRYSKIEM NA ŚWIECIE? RRrrrrRRrrrRR!

To jedna z tych gier, w których gracz zakochuje się w ciągu kilku pierwszych sekund. I nie ma znaczenia wiek, po prostu każdy zachwyci się kociakami występującymi w Kinectimals. W sumie nic w tym dziwnego. To najsłodsze wirtualne istoty, jakie kiedykolwiek pojawiły się na ekranach telewizorów.

SIERŚCIUCH KONSOLOWIEC

Byłem przekonany, że kocia wyspa to zestaw minigierek na cztery godziny. Myliłem się. Odblokowanie wszystkich poziomów, zabawek i nagród zajmuje kilka długich wieczorów. Kupując dzieciom Kinectimals zapewnicie im zróżnicowaną rozrywkę, równocześnie nie martwiąc się, że będą leżakować obok konsoli. Gra doskonale wykorzystuje możliwości nowego kontrolera, zapewniając pakiet najróżniejszych zabaw. Kociaki – tygryski, pantery, lwy, gepardy i inne – można pieścić, myć i czesać, oczywiście wykonując gesty rękami. Kinect nieco oszukuje, bo pokazuje na ekranie „nasze" palce, których tak naprawdę nie potrafi wykrywać. Nie ma to jednak większego znaczenia, bo zwierzaki reagują na pieszczoty w tak komiczny sposób, że można popłakać się ze śmiechu.

Ważne jest również to, że poruszając się w lewo lub prawo można „chodzić" dookoła tygryska, więc da się go głaskać po całym ciele.

Kolejne czynności związane są z nauką sztuczek. Trzeba skakać, robić pajacyki, siadać, kłaść się na plecach, a nawet czołgać się. I to faktycznie działa, bo zwierzęta naśladują ruchy i je zapamiętują. Nie wolno więc zapominać rozłożyć dywanik albo kocyk, by dziecko nie kładło się na podłodze.

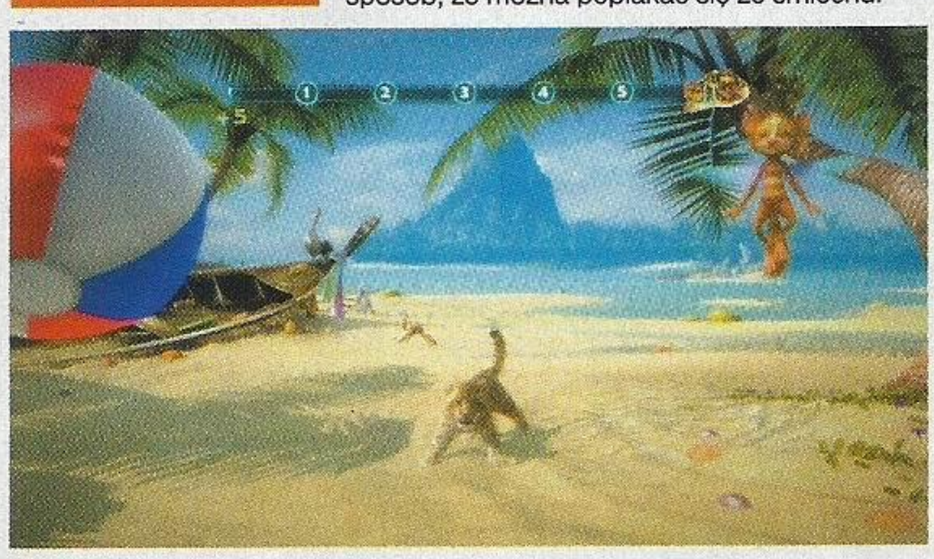
WYCZYŚĆ KUWETĘ

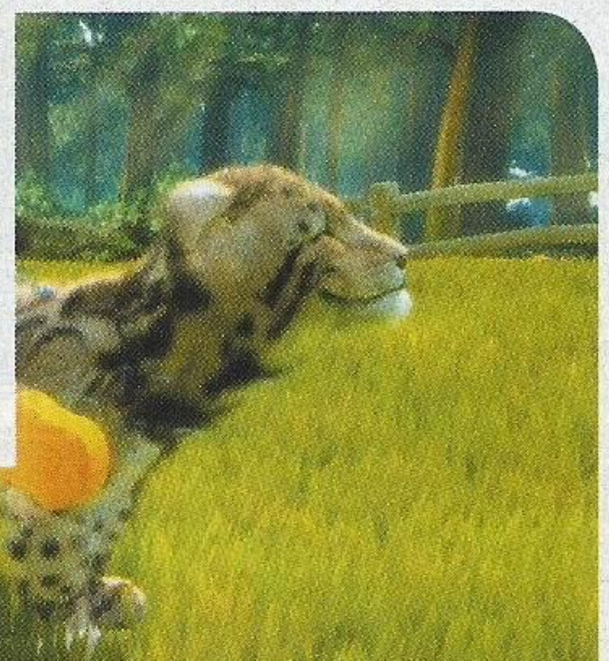
Poza opieką nad podopiecznymi (maluchy trzeba również karmić) i wykonywaniem sztuczek, gra proponuje całą masę najróżniejszych konkurencji. Tygryski zazwyczaj same przynoszą zabawki, którymi chcą się bawić, choć można je również samemu wybierać z koszyka. Większość mini gierek to rzucanie piłeczkami, dyskami i maskotkami występującymi w kilku wariantach. Można rzucać do celu albo bawić się w aportowanie. Bardzo fajne są także samochodziki. Kieruje się nimi, trzymając wirtualną kierownicę. Należy taranować kostki domina lub muchomorki, albo uciekać przed kociakiem. Dla fanów sportu, czy też najbardziej aktywnych maluchów przygotowano różnorodne tory przeszkód, które wymagają od gracza sporej sprawności fizycznej. Mimo wszystko Kinect sporo wybacza, więc najmłodsi nie będą mieli problemów z ukończeniem wyścigów. A po wysiłku warto odpocząć przy spokojniejszej zabawie, jaką jest szukanie skarbów za pomocą magicznego szkła powiększającego.

Rozgrywka na kociej wyspie została podzielona na kilka etapów. Praktycznie za każdą czynność zgarnia się punkty, które odblokowują kolejne poziomy. Każdy z nich składa się z mniejszych miejscówek, przeznaczonych na konkretne zabawy. Dzięki takiemu rozwiązaniu gracz stale odkrywa coś nowego, a kolejne areny wyróżniają się kolorystyką i ukształtowaniem terenu (las, plaża, góry itp.). Ciągle też zdobywa się nowe zabawki, a część z nich można wykupić z miejscowym sklepiku. Warto również zajrzeć do domku kociaków, bo można go umeblować w prostym edytorze. Dzieci nie będą się nudzić. Tym bardziej, że wyspę odwiedzają różne zwierzaki i często można zmieniać swoich podopiecznych.

NIE MÓWIĆ POLSKIEMU

Kinectimals to jedna najpiękniejszych gier obsługujących Kinect. Spora w tym zasługa niewielkich poziomów, które nie wymagają wielkiej mocy konsoli. Ciepłe kolory, śliczna przyroda i przepiękne, bosko animowane zwierzęta, które rozkochają w sobie każde dziecko. I na koniec olbrzymi minus – Kinectimals wydano w naszym kraju w polskiej, ale jedynie kinowej wersji językowej, czyli z napisami. Jak najmłodsi maja poradzić sobie z licznymi opisami misji i zadań? Jak mogło zabraknąć polskiego lektora? Głównie za to obniżam ocenę, choć nadal uważam, że to jedna z najlepszych gier dla dzieci na rynku. ■■





SŁODYCZ Mimika kocich pyszczków rozmiękczy największego twardziela.

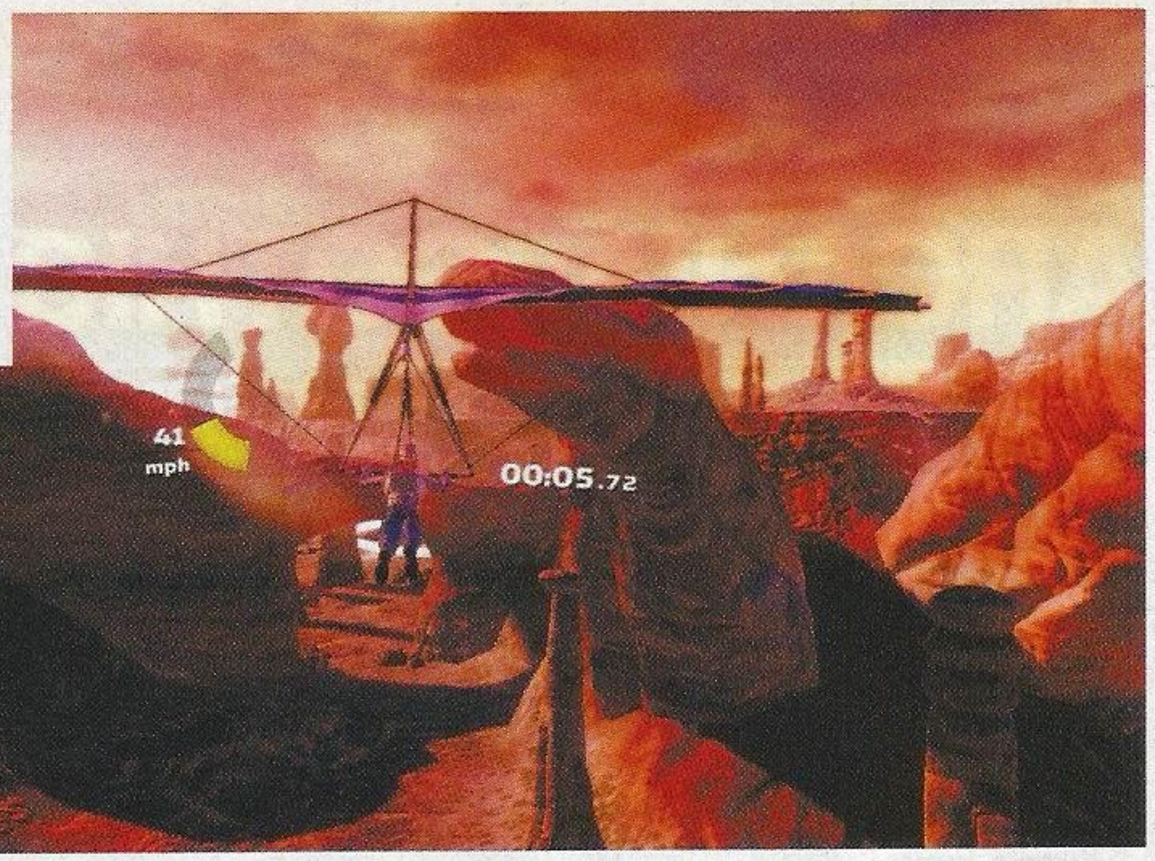
OCENA 7.5/10

- ➕ PIĘKNA I ROZKOSZNA GRA DLA DZIECI
- ➖ BRAK POLSKIEGO DUBBINGU

TWÓJ KOT KUPOWAŁBY KINECTIMALS

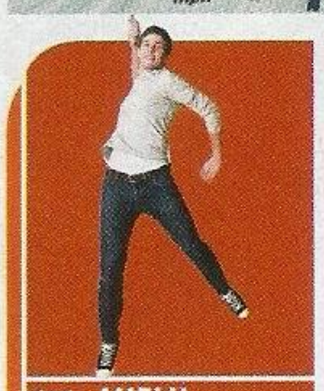
Nie płacz kochanie

Skoro to gra dla dzieci, musiałem pokazać ją kilkulatkowi. Niestety test zakończył się płaczem i atakiem histerii. Jak to możliwe? Gdy okazało się, że tygryski muszą zostać w domu „wujka" i nie zabiorą się do pokoju małego gracza, rozpętała się wielka awantura. Rodzice wymownie dali mi do zrozumienia, że naciągnąłem ich na Kinect, bo pociecha uspokoiła się i przestała płakać dopiero, gdy obiecali, że następnego dnia kociaki pojawią się w ich telewizorze. Sami więc rozumiecie – z Kinectimals trzeba uważać. Młodzi fani X360 uzależniają się od gry w kilka minut i ciężko oderwać ich od konsoli. Na szczęście ruch to zdrowie, więc przynajmniej rodzice nie będą mieć wyrzutów sumienia, że ich pociecha spędza czas przed telewizorem. Na początku będą musieli czytać dziecku opisy zadań, choć część z nich można ogarnąć bez instrukcji.



MOTION SPORTS

ROZERWAŁ SIĘ WOREK Z KINECRAPAMI



txt: MIELU

XBOX 360

- WYDAWCA Ubisoft
- PRODUCENT Ubisoft
- LICZBA GRACZY 1-4
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■□□□□□□□
DESIGN ■■■■□□□□□□

GULASH: Przy sportówkach od Rare, Motion Sports wręcz szokuje sterylnością. Nawet menu jest szkaradne. Z konkurencji spodobało mi się, o dziwo, latanie na lotni – w sumie każdy chciałby sobie poszybować, a teraz może to zrobić o ile ma gigantyczny telewizor. Reszta to piach, zresztą po co komu dwa pakiety sportówek. Bierzcie Kinect Sports. 3/10

Ubisoft w końcu się popisał – tytuł gry jest świetny, aż prosi się, by ją kupić wraz z Kinectem. No i to by było na tyle plusów, bo ten zestaw minigierek nie ma startu do konkurencji od Rare, czyli Kinect Sports.

Produkt skierowany jest na rynek amerykański, komentator mówi twardą angielszczyzną z wyuczonym, sztucznym entuzjazmem – uszy więdną po kilku jego wypowiedziach, na szczęście odzywa się głównie po zakończeniu konkurencji. Swoich sił można spróbować w boksie, jeździe na nartach, futbolu amerykańskim, piłce nożnej, lataniu na lotni i jeździe konnej. Dla każdej z tych dyscyplin przygotowano kilka konkurencji, ale większość jest zablokowana. Ubisoft chyba zlecił produkcję jakimś stażystom, którzy najwyraźniej nie słyszeli o tym, że warto, by gra powiadamiała użytkownika, w jaki sposób może odblokować kolejne konkurencje. Wydawałoby się, że takie rzeczy w połowie żywota konsol tej generacji to standard, ale jak widać – nie wszyscy tak uważają.

NUDNO, WOLNO, NIEDOKŁADNIE

Dziwne, że w takim zestawieniu brakuje ping-ponga albo siatkówki. Jazda konna ich nie zastępuje. Technicznie jest podobna do zjazdu na nartach – też trzeba się wychylać, by skręcić, a przyspiesza się wykonując niemal identyczny ruch rękoma. Latanie na lotni jest nudne, powolne, usypiające, a ręce szybko zaczynają boleć od trzymania ich przed sobą. Boks wypadł całkiem nieźle i choć gra nie odczytuje wszystkich ruchów rękoma, ciosy generalnie dochodzą i wyrządzają sporą krzywdę przeciwnikowi. O to właśnie chodzi.

Po zwycięstwie Polaków nad Wybrzeżem Kości Słoniowej naszła mnie ochota na grę w piłkę. Nie da się rozegrać meczu, można za to postrzelać karne. Niby prościzna, ale to jedna z większych porażek Motion Sports. Najpierw należy wykonać skłon, jakby kładło się piłkę na wapnie. Następnie trzeba zrobić kilka kroków wstecz, a później „podbiec" i kopnąć. Nie zliczę ile razy według gry machnąłem nogą obok piłki. W słupek i poprzeczkę trafiałem niczym Ronaldinho na słynnym filmiku, czyli za każdym razem. Raz się zachwiałem i machnąłem nogą byle jak – wpadło. Jeśli to tak ma wyglądać, to ja dziękuję.

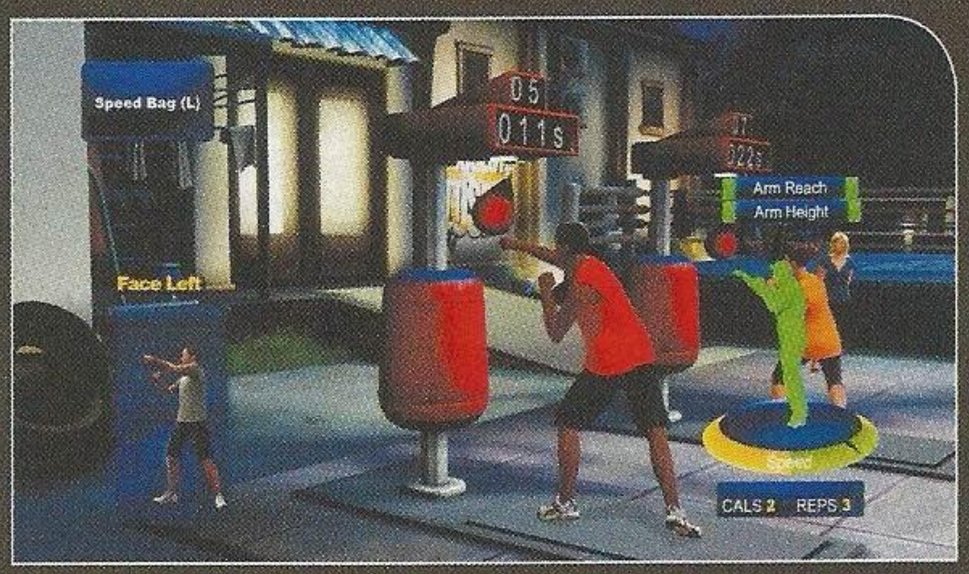
Graficznie jest nędznie, spodziewałbym się cudownych widoków, sportowców napakowanych polygonami, szalejącego tłumu kibiców. Xbox 360 ma trochę pary i nawet jeśli sporo poszło na obsługę Kinecta, to przecież nie powód, by dżokej i koń wyglądali jak z renderów z gier z początku XXI wieku. A doczytywanie danych? Jest długie i częste, denerwuje, gdy chce się powtórzyć konkurencję. Cóż, stażyści się nie popisali, a Ubisoft dostarczył kolejnego po Fighters Uncaged crapa na premierę Kinecta. Niezła statystyka. ■■

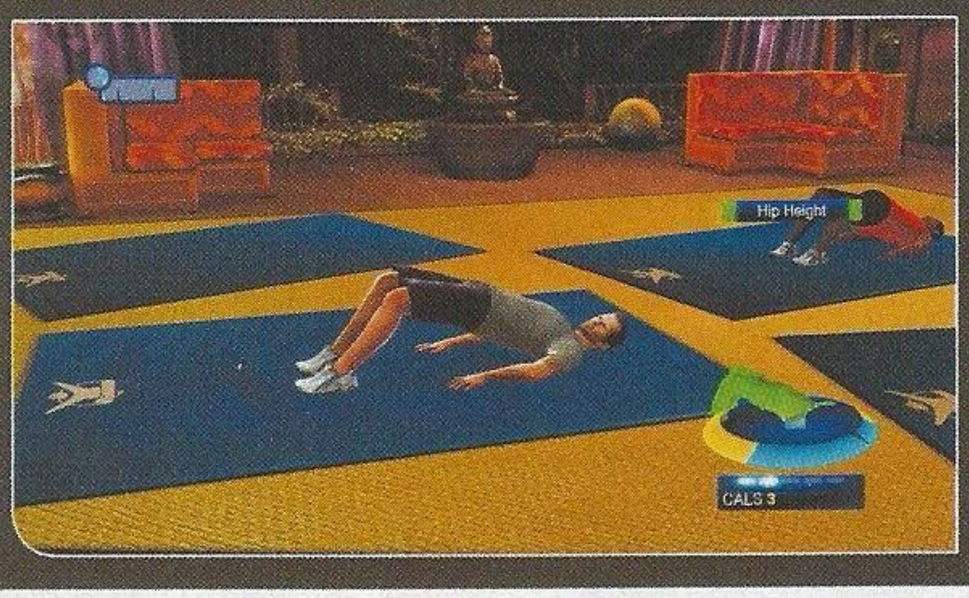
OCENA 4.0/10

+ BOKS JEST NIEZŁY, NAWET DA SIĘ WYGRAĆ
− NUDNE, MAŁO DYNAMICZNE KONKURENCJE, LOADINGI

TO MA BYĆ ŚWIĄTECZNY LINEUP XBOXA?

THE BIGGEST LOOSER: ULTIMATE WORKOUT





txt: MIELU

XBOX 360

- WYDAWCA THQ
- PRODUCENT Blitz Games
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

GULASH: Do zabawy Kinectem trzeba mieć ogromny telewizor, bo nawigacja po menusach na czymś mniejszym niż 37 cali potrafi być uciążliwa. Developerzy muszą zacząć robić wieeelkie kafle opcji, jak nie przymierzając w nowym dashboardzie. Sam Looser podoba mi się mniej niż Mielowi, a za 600 zł na Kinecta + 200 na grę prawie mam roczny karnet na paczkę. A na siłkę chodzą, wiecie, inni ludzie. 6/10

DOŚĆ LENISTWA, CZAS SIĘ PORUSZAĆ

Amerykanie są za grubi. Wszyscy o tym wiedzą, więc tylko kwestią czasu było pojawienie się programu, w którym grubasy i chucherka przeobrażają się w doskonale odżywione, świetnie wyglądające bóstwa. The Bigest Looser to coś dla każdego, kto chciałby dołączyć do wyznawców kultu ciała, a Ultimate Workout to gra na licencji tego programu.

Gra to może za dużo powiedziane. Ja takie coś określam mianem wirtualnego trenera – podaję ile ważę obecnie, a ile chciałbym ważyć docelowo, ustalam ile czasu chciałbym poświęcić na trening każdego dnia, a program dobiera mi ćwiczenia. To świetne rozwiązanie dla osób, które nie mają pieniędzy i/lub czasu, by chodzić na siłownię, a także dla wszystkich podobnych do mnie – potrafiących ćwiczyć tylko wtedy, gdy ktoś nad nimi stoi i mówi co, jak i jak długo mają robić.

AEROBIK PIERWSZA KLASA

Kinect jest idealny do takich gier, bo nie trzeba niczego trzymać w ręku w trakcie treningu. Dobrze pamiętam, jak denerwowało mnie w EA Sports Active, że musiałem wiiłota wkładać i wyjmować ze specjalnej opaski przewiązanej wokół nogi. Pamiętam też, że większość ćwiczeń w tamtej grze była aerobowa, brakowało mi natomiast siłowych – pompek, brzuszków itd. W The Biggest Looser znalazłem ich znacznie więcej, choć i tak czułem się jakbym poszedł na gimnastykę korekcyjną, gdzie lekarz każe mi robić „koci grzbiet" i inne równie niefajne ćwiczenia (ach, ta trauma z dzieciństwa), a nie na siłownię.

Do ćwiczeń potrzeba sporo miejsca, bo często trzeba położyć się na ziemi, więc jeśli nie macie warunków, odpuśćcie tę grę. Te ćwiczenia akurat nie przypadły mi do gustu, bo ciężko było mi śledzić, co dzieje się na ekranie. Na początku nie mogłem wyczuć tempa, nie widziałem też jak ćwiczę – na ekranie wyświetlona jest sylwetka gracza, fajnie jest popatrzeć na swoje ruchy i poprawić błędy. Przy okazji zobaczyłem, jak świetnie Kinect ogarnia ruchy mojego ubrania, widział także palce moich rąk. Robi wrażenie.

Ćwiczenia mogłyby być bardziej urozmaicone, szybko zaczynają się powtarzać. Przydałaby się również wygodniejsza nawigacja po menu – pomijam już, że wybieranie opcji rękoma trwa zbyt długo, ale czemu ikonki są takie małe? Ogólnie to solidna wirtualna siłka, ale czy lepsza od EA Sports Active 2? Sprawdźcie recenzję, a się dowiecie. ■■

OCENA 6.0/10

+ ĆWICZENIA SIŁOWE, ŻADNYCH WIILOTÓW I PRZEPASEK
− ZA MAŁO ĆWICZEŃ. LEŻĄC NA PODŁODZE NIE WIDZĘ TV

MOŻE I JA W KOŃCU SCHUDNĘ?

ARCANIA: GOTHIC IV

txt: SASORI

XBOX 360

- WYDAWCA Jowood
- PRODUCENT Spellbound
- LICZBA GRACZY 1-2
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

DrMAX: Tak jak generalnie mam zwyczaj wcinania wszystkiego co za szybko nie ucieka, tak akurat za golonką nie przepadam. I taki mam zgryz z Arcanią, pomimo żem fan RPG. Jasne, zdecydowanie ładniejsze to niż Risen (wow) ale widać jak na dłoni, że engine ledwo zipie. Zresztą, mniejsza o niezgorsze (ale i niepowalające) technikalia, gorzej że treść dość drętwa i ciężkostrawna. Z dialogów trociny sypią się aż miło, questy są wtórne... Jasne, gierka wciąga na swój prymitywny sposób i fani twardogłowego podejścia do gatunku spokojnie mogą spróbować. Osobiście jednak za stary jestem i za dużo widziałem (w tym roku choćby ME2 i FNV), żeby się w Arcanii zakochać. 6/10

KOLEJNY NIEMIECKI ERPEG PROSTO Z PIECA

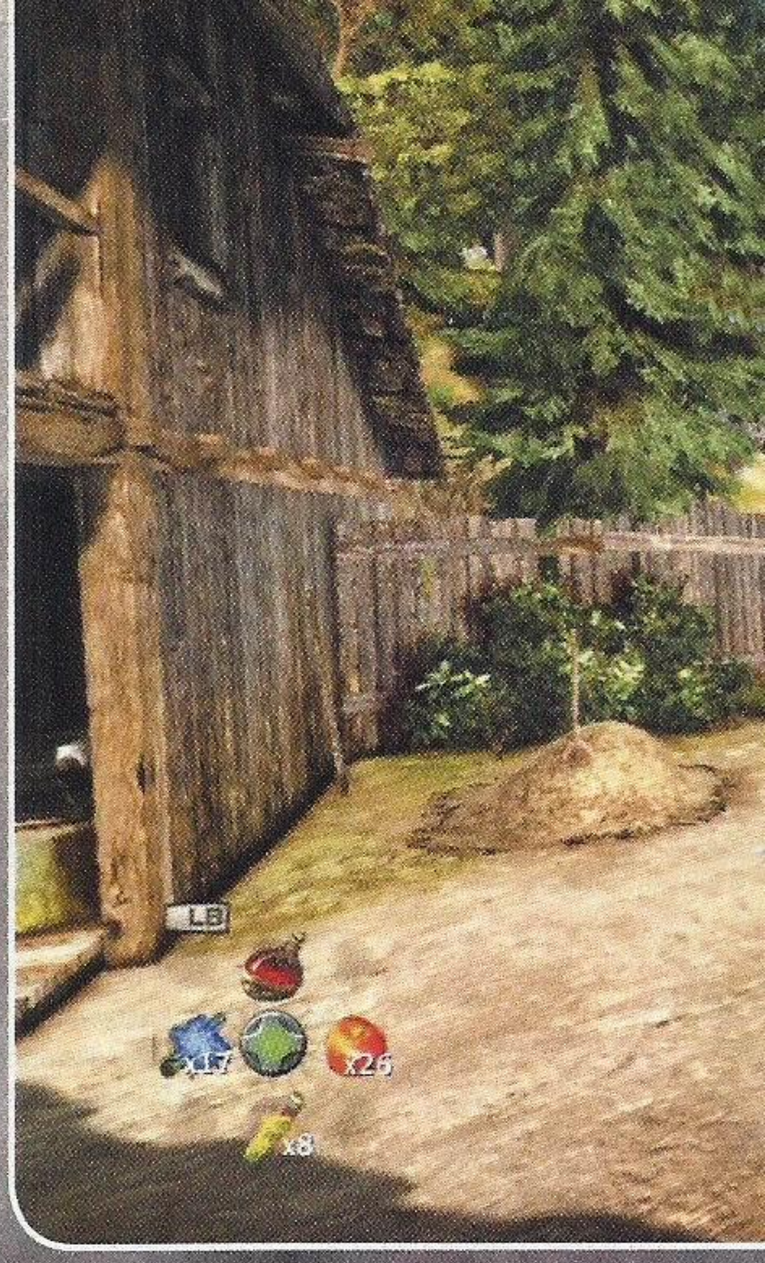
Generalnie nie przepadam za stereotypami i staram się unikać ich jak mydła, ale gry takie jak Arcania bardzo to utrudniają. Oto bowiem otrzymuję w łapy kolejnego niemieckiego erpega, który swoją przeciętnością i solidnością sprawia, że ciężko go ocenić. Ta gra jest jak golonka w piwie – pyszna i sycąca, ale nikt poematów o niej tworzyć nie będzie. Tłusty giczoł nie wbije się też raczej na salony i nie wypchnie z nich dzieł wymuskanych jak pasztet ze słowiczych języczków (który, jak wiemy, jest przecież trochę słony). Nie zmienia to jednak faktu, że w odpowiednich okolicznościach golonka jest najlepszym żarłem pod Słońcem. I niekoniecznie muszą to być okoliczności konania z głodu, złośliwcy.

Arcania jest czwartą grą z serii Gothic, ale przyznam się bez bicia – pierwsze trzy gry jakimś sposobem mnie ominęły. Może to i dobrze, bowiem czwarty Gothic napisany został przez nowego developera i jest ponoć mocno odświeżonym podejściem do serii. Poza tym, „czwórka" jest pierwszą częścią serii, która ukazała się na konsole.

NA JEDNEJ NODZE

Nasza golonka jest spadochroniarzem z peceta i widać to jak na dłoni. Na topowych komputerach gra prezentuje się prześlicznie, z dumą niosąc gotykowy sztandar i niczego nie ujmując reputacji poprzednich gier z serii. Jak to wszystko wygląda na konsoli? Na szczęście niemal identycznie. Przyroda prezentuje się okazale, równie dobrze wypadają efekty pogodowe. Kiedy w słoneczny dzionek, pośród szumiących traw przemierzamy kolorową łąkę, niemalże czujemy zapach dzikich ziół. Kiedy wejdziemy w las, na wszystkim wokół grają refleksy światła, przebijającego się między koronami drzew. Deszcz zaś spływa po otoczeniu i postaciach, dając fajny efekt... No, mokrości. Tekstury są ostre jak żyleta, a ekran ładowania należy do rzadkości – i za to kudosy dla autorów, bo życia straconego na wpatrywanie się w loadingi New Vegas nikt mi już nie zwróci.

Przenoszenie softu na inny system rzadko kiedy jest jednak łatwe. Również i ta konwersja nie przebiegła bez ofiar i nieraz w oczy zakłuje widok ząbkowanych krawędzi. Drugą ofiarą, niestety, padła płynność animacji. Zdarza się też, że nieco wariują cienie. Przez chwilę oszołomiony byłem wszechobecnym popupem, ale zrozumiałem, że to... Celowy zabieg twórców. W ten sposób próbują ułatwić rozeznanie się w otoczeniu, ale niestety pojawiające się i znikające krzaki nie prezentują się najlepiej. Generalnie jednak trzeba silnikowi graficznemu przyznać, że zaiwania jak jednonogi maratończyk – trochę skacze, ale za to bardzo się stara.

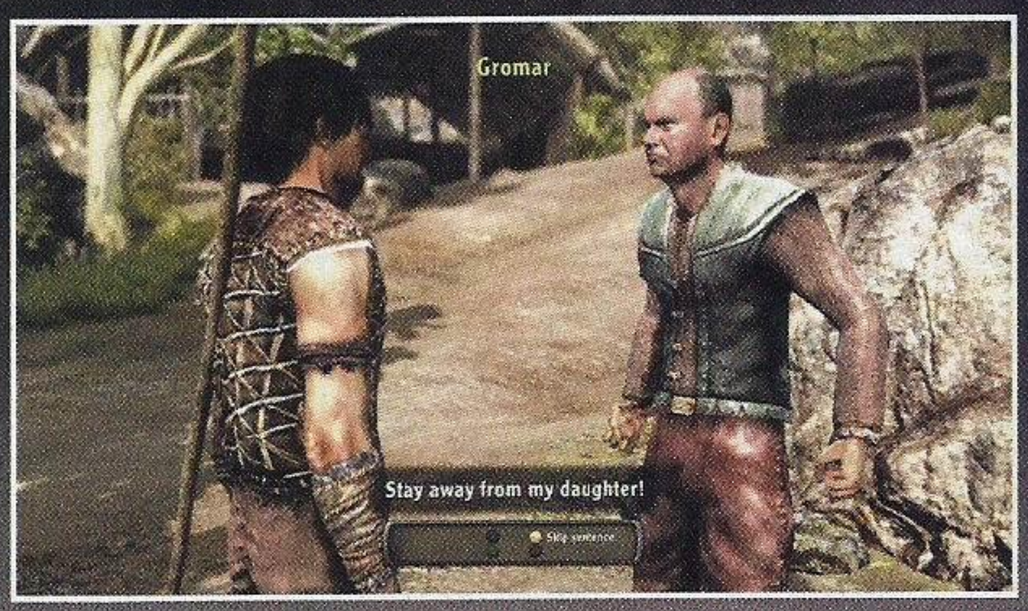


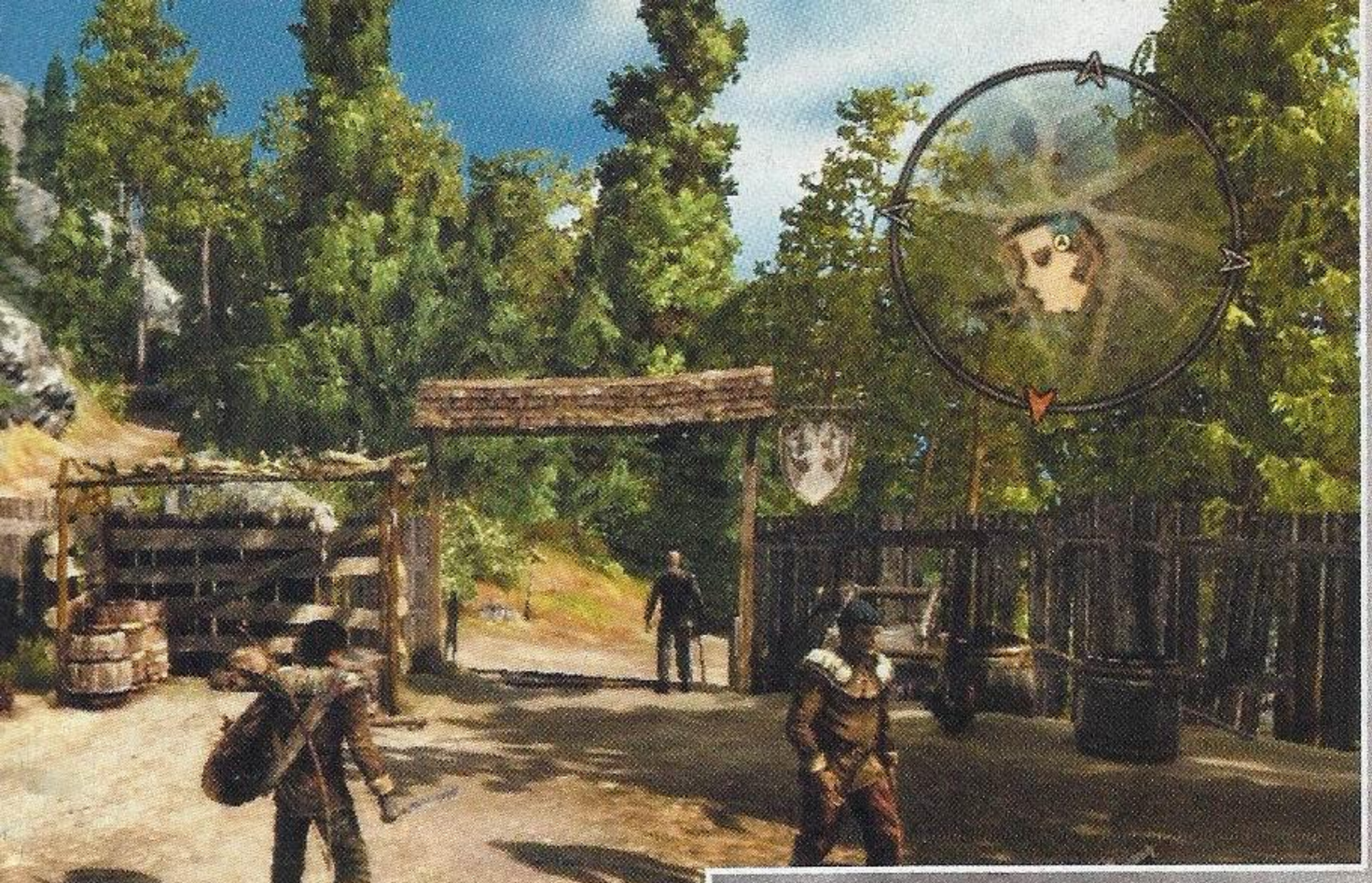
Sytuacja taka jest o wiele lepsza niż u dalekiego kuzyna Arcanii, imć Risena – konwersja z PC na Xboxa 360 oszpeciła grę wręcz nie do poznania.

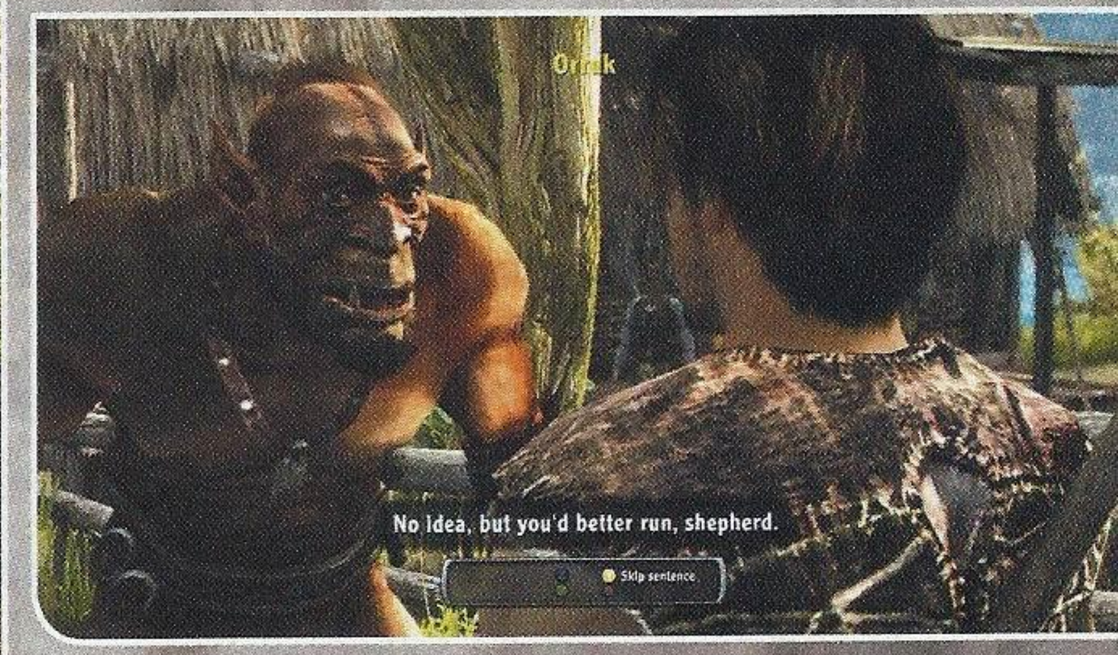
Przerzut z monitorów na telewizory odcisnął jeszcze dwa negatywne piętna na czwartym Gothicu – pierwszym są menusy, które na kilometr zajeżdżają piecem. Jasne, autorzy próbowali dopasować się do konsol i główne menu oparte jest na kole, jednak wszystkie pozostałe to rzędy tabel. Nie byłoby to może takie złe, gdyby nie fakt, że wszelkie teksty i ikonki są mikroskopijnie wręcz małe. Siedziałem od swoich 32 cali dosłownie metr, a i tak często łapałem się na tym, że pochylam się do przodu i mrużę oczy jakbym zgubił okulary. Drugą wadą jest nieco koślawe obłożenie pada – dla przykładu, tarczą zastawiamy się za pomocą przycisku Y (trójkąt). Przytrzymanie go i wduszenie dodatkowo X (kwadrat) owocuje atakiem tarczą, którego kierunek wybieramy prawym analogiem. Trochę matematyki i okazuje się, że nasze prawice mają o kilka kciuków za mało. Dlatego niektóre akcje po prostu olewałem, znajdując je nieco karkołomnymi. Generalnie jednak do sterowania można się przyzwyczaić po godzinie czy dwóch. Dlatego takie kwiatki jak to, że trzeba wcisnąć trzy przyciski, by w ferworze walki cisnąć zaklęciem, po

FUGLY WOMAN Postacie niestety nie należą do najpiękniejszych. Kiedy narzeczona po raz pierwszy zajrzała do mojej pasterskiej dziupli, o mało nie wybiłem jej zębów maczugą, myśląc że to troll wjechał mi na chatę.

ERPEG PO POLSKU Ogromną zaletą, która także ma wpływ na ocenę, jest polska wersja językowa gry – nie trzeba czytać w języku Szekspira (lub Scootera), by zagłębić się w świat Arcanii.







DROBIAZGI, DOBIAZGI Cieszy przywiązanie do szczegółów – kiedy zatłukłem swoje owce, przez jakiś czas wypominano mi ten mord. Z drugiej strony – wszyscy mają gdzieś fakt, że okradamy im chaty z wszelakiego żarcia i złomu.

jakimś czasie przestają być zauważalne.

Od strony technicznej Arcania jest więc grą solidną. Może bez polotu charakterystycznego dla gier z najwyższej półki, ale też wolną od błędów i niedociągnięć tytułów z półek niższych. Wiadomo, golonka to nie kaczka po pekińsku, ale z pewnością jest o kilka klas lepsza niż chleb z kaszą.

BEZWIOSKOWY BEZIMIENNY

Jeżeli chodzi o fabułę i głębię systemu RPG, to mamy tutaj do czynienia z typową niemiecką fantazją i finezją. Nasz bezimienny chłop jest... No, chłopem właśnie, a dokładniej pasterzem owiec. Co jest zresztą chyba jakimś mrugnięciem oka do grającego, bo przez parę pierwszych minut wołają na nas „shepard". Ha-ha, mnustfo zabafny humor! Bezimienny wiedzie sielskie życie w radosnej wiosce i wszystko jest słodziuśne do porzygania, więc z otwartymi ramionami powitałem klasyk w postaci zrównania wiochy z ziemią przez złych sługusów jeszcze bardziej złego króla. Nasz bohater zbierał wtedy grzyby, czy zajmował się innym równie fascynującym questem, po powrocie zostało mu więc tylko obejrzeć swoją narzeczoną dziabniętą w bebechy i poprzysiąc zemstę podłemu władcy oraz jego sługusom. Jak to oczywiście w erpegach bywa, po tej dramatycznej scenie wraca się do szwędania się po lasach i zbierania ziółek, od czasu do czasu przynosząc jakiemuś chłopowi beczkę piwa lub oczyszczając jego ogródek z agresywnych owadów.

System walki również jest prościutki i na dobrą sprawę sprowadza się do pakowania kilku umiejętności – walki bronią białą, łucznictwa i trzech rodzajów magii. Rozwijanie ich jest mało fascynujące, zwiększamy bowiem tylko moc procentową danych ataków. Powodem do wyczekiwania kolejnych poziomów są jedynie perki odblokowywane po zainwestowaniu określonej liczby punktów. Ogólnie rzecz biorąc, rosnącą moc bohatera da się poczuć raczej w coraz lepszym ekwipunku niż coraz potężniejszych umiejętnościach.

ŚWIAT PRZEDSTAWIONY W ARCANII JEST REALISTYCZNY. NAPRAWDĘ ODNOSI SIĘ WRAŻENIE PODRÓŻOWANIA PO AUTENTYCZNYCH WIOSKACH I PRAWDZIWYCH TERENACH

Misje zlecane naszej postaci również ciężko nazwać wymyślnymi, gdyż zdecydowana ich większość sprowadza się do próśb o przyniesienie tego czy owego przedmiotu i zatłuczenia po drodze stada much bagiennych. Dialogów się wysłuchuje, a nie bierze w nich udziału, a brzmią one sztucznie i miejscami wręcz komicznie (w ten niezamierzony sposób, niestety).

TO NIE SZAJSWURST

Ogólnie rzecz biorąc, mamy więc przeciętność. Solidną, pozbawioną poważnych błędów, ale wciąż przeciętność. Dlaczego więc taka, a nie inna ocena? Bo Arcania, pomimo swej prostoty, wciąga. Przyznam szczerze – byłem niespecjalnie szczęśliwy, że muszę przerwać wojaże po pustyni Mojave i zająć się przygodami Bezimiennego. Jednak po (oklepanym) początku czwartego Gothica wsiąkłem na dobre. System walki jest prosty, ale to ta prostota gatunku à la Diablo – wciągająca i przyjemna. Wrogów można zmiękczać spowalniającymi czarami, paraliżować ich albo częstować strzałami z kuszy. Tych z bliska można walnąć tarczą, przeturlać się im za plecy i wdeptać w glebę, mashując X (kwadrat).

Prostą i przyjemną walkę uzupełnia niesamowity świat, zaprojektowany tak zgrabnie, że łatwo w niego „uwierzyć". Osady wyglądają sensownie i ślicznie, dzika przyroda aż zachęca do zbaczania ze szlaku – co zresztą jest graczowi wynagradzane. Zapuszczając się w miejsca odludne natrafiałem na jakieś tajemnice, jaskinie i inne drobne wesołości. Chciałbym, abyśmy się tutaj dobrze zrozumieli – świat przedstawiony w Arcanii jest realistyczny. Naprawdę odnosi się wrażenie podróżowania po autentycznych wioskach i prawdziwych terenach. Nie ma tej osobliwej sztuczności, schematyczności znanej z wielu innych gier. Mam nadzieję, że udało mi się nakreślić Wam to wrażenie – bowiem to właśnie ono, w połączeniu z solidnym rzemiosłem wykonania gry, stanowi o jakości Gothica 4. To nie jest gra wybitna, do tego zabrakło oryginalności i nieco głębi. Pozbawiona jest jednak poważniejszych wad i fanom bezstresowego hack'n'slash dostarczy jakichś 30 godzin zabawy w sympatycznym, sugestywnym świecie. ■■

OCENA **6.9/10**

+ W MIARĘ REALISTYCZNY ŚWIAT, SYSTEM WALKI, POLSKA WERSJA
– OKROJONE ELEMENTY RPG, MIEJSCAMI MAŁO ORYGINALNA

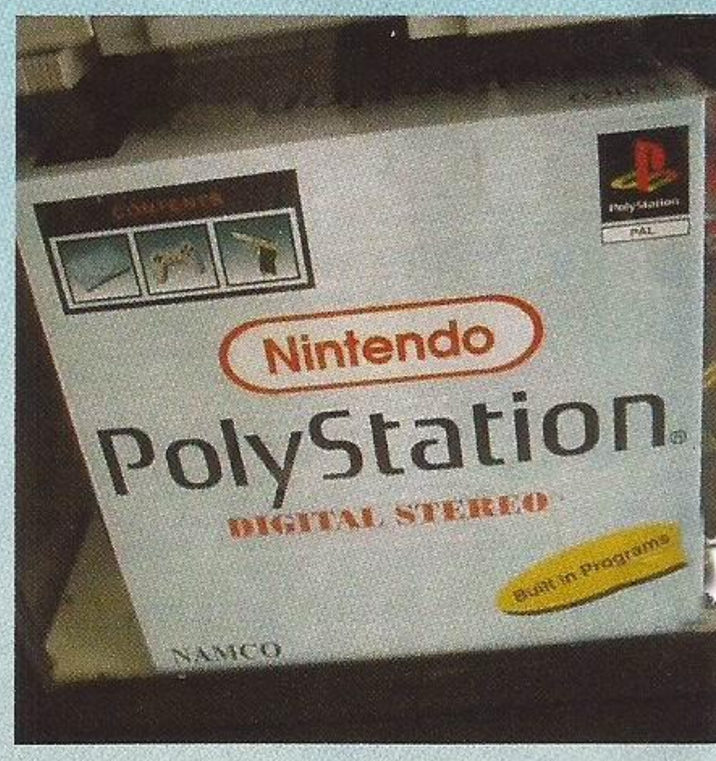
ARCANIA BIJE RISEN NA GŁOWĘ

CHOMIKOWANIE

Przypadło mi do gustu zbieractwo, jakie proponuje Arcania. Do odszukania są dziesiątki figurek, artefaktów i innych bzdurek. Ponadto kolekcjonować można różne ziółka, grzyby i fragmenty pokonanych wrogów. Później z tych materiałów da się wytwarzać przedmioty, żywność i magiczne eliksiry. Trzeba przyznać, że jest tego tyle, że plecak Bezimiennego zawsze po brzegi wypełniony jest leczniczym mięskiem czy innymi napojami. Znacznie obniża to poziom trudności.

RETROPLUS

Witajcie w kolejnym Retro Plus. Jako że niebezpiecznie zbliżamy się do dwuletniej rocznicy pojawienia się działu na łamach N+, przyszła pora zastanowić się „co dalej". Jasne, formuła kącika jak dotąd sprawdzała się nieźle, ale chyba przyszła pora na zmiany. Gruntowne czy bardziej kosmetyczne? Rewolucyjne czy stopniowe? Tego jeszcze nie wiem, ale wraz z nowym rokiem się dowiem, a niedługo później także i Wy. Tymczasem jednak mamy grudzień, za progiem święta, które jak wiadomo roztaczają (a przynajmniej próbują) atmosferę nostalgii, bratania się z bliźnimi i doceniania bliskich. Dlatego też dzisiaj przed Wami specjalne wydanie R+ utrzymane niemal w całości w rodzimych klimatach. Zapraszam do lektury. EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA



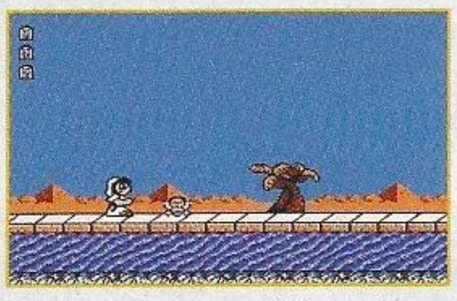
Nie raz i nie dwa gościliśmy w naszym kąciku systemy niedoceniane, które pomimo wyprzedzania swoich czasów pod względem technologicznym zwyczajnie nie zdołały wyrwać dla siebie miejsca pod telewizorem, czy chociażby w pamięci graczy. Dziś zajmiemy się królem tego typu konsol.

POLYSTATION

Przed Wami Polystation – platforma, przed którą powinni ukorzyć się wszyscy pozostali producenci sprzętu, z Nintendo i Sony na czele. Jeśli masz, drogi czytelniku, lat więcej niż dwadzieścia, z pewnością nieraz poświęciłeś popołudnie na frywolną przechadzkę po „giełdzie". Ale nie takiej z przekrzykującymi się panami w szelkach. Mam na myśli takie rozrzucone po całym kraju miejsca, w których – niczym w Blade Runnerze – różni podejrzani osobnicy (nierzadko zza wschodniej granicy) rozcierają zmarznięte ręce za straganami obłożonymi artykułami wszelakiej maści – od kreszowej konfekcji poprzez przepiękne pozłacane zegarki, broń palną, przetworzoną trzodę chlewną, aż po sprzęt i akcesoria elektroniczne. Nie, czekaj – nie oceniam Cię. Przecież oprócz kopii zapasowych najnowszych gier miejsca te obfitowały w znaleziska bezcenne dla każdego prawdziwego gracza. Wystarczyło tylko dobrze poszukać.

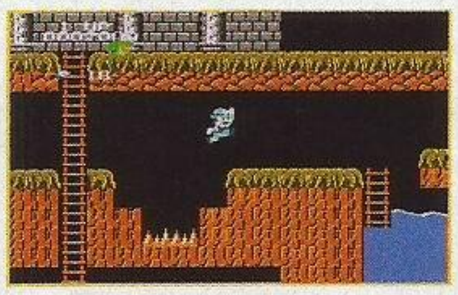
NARODZINY LEGENDY

I właśnie takim znaleziskiem zajmiemy się dziś. A jest czym, wymyślone w gatunku, z Mario na czele. To właśnie Harry'emu Pitfallowi należy się tytuł pierwszego wąsacza gier. I jeszcze ta nietuzinkowa koncepcja – znikające przedmioty i zagmatwane, wymykające się rozumowi prostego człowieka poziomy.

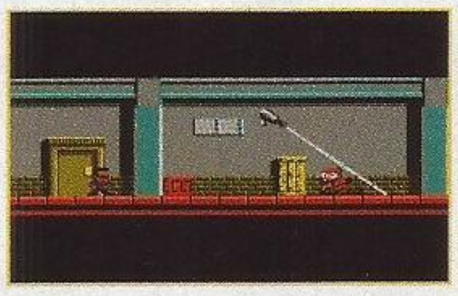


Bible Adventures – jaki inny tytuł lepiej oddaje boskość owego systemu niż mistrzowska adaptacja przypowieści biblijnych? Bible Adventures to bez mała trzy gry w jednej – przygody Noego, szczenięce lata Mojżesza i przypowieść o Dawidzie i Goliacie. Istna manna z niebios.

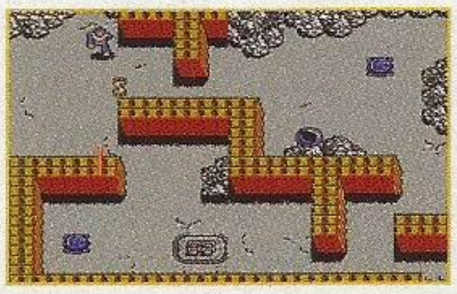
Top Gun – zrywający kask symulator odrzutowca, z olśniewającą grafiką, powalającym dźwiękiem i dynamiczną, niepopuszczającą ani na chwilę akcją. Nie mylić z łzawym, podszytym homoerotycznym przekazem filmem z lat osiemdziesiątych.



Super Pitfall – platformówka zostawiająca w tyle wszystko, co zostało

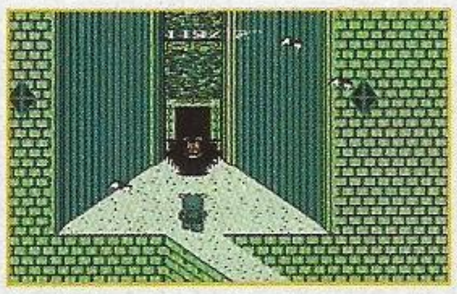


Hudson Hawk – ponadczasowe arcydzieło wyprzedzające powracający dziś trend kontrolerów niechętnie reagujących na zachcianki grającego. Prawdziwa szkoła życia. Swego czasu nakręcono filmową adaptację, w której w rolę główną wcielił się posiadający jeszcze włosy i nie pijący (też jeszcze) polskiej wódki Bruce Willis.



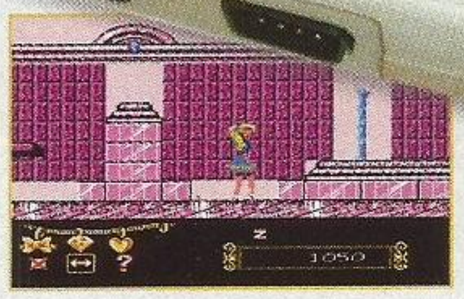
X-Men – gra oparta na głupkowatym amerykańskim komiksie o facetach w trykotach. Na szczęście nie czerpie z niego zbyt dużo – postacie zupełnie nie przypominają tych pamiętanych z komiksów (głupkowatych), a oszczędna (by nie rzec – ascetyczna) animacja daje pole do popisu naszej wyobraźni.

Chubby Cherub – jak wiadomo ludowi inżynierowie niemal z wszystkiego potrafią zrobić zabójczą broń. Ta gra to symulator jednej z bardziej przebiegłych – niepozorny cherubinek lata sobie frywolnie i POŻERA WSZYSTKO NIEPROPORCJONALNIE WIELKĄ PASZCZĄ.

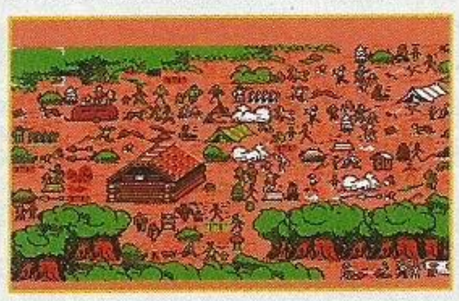


Deadly Towers – niesamowita przygoda w klimatach fantasy. Pokraczny, nieproporcjonalny bohater uczy pokory i małości nas wszystkich, zaś identyczne, powtarzające się w kółko pomieszczenia stanowią błyskotliwą metaforę jednolitości codziennego życia. Klasyk.

Barbie – kolejne ambitne dzieło, tym razem przedstawiające życie młodej blond-



tapeciary jako płytkie i godne co najwyżej plastikowej lalki. Zachód oczywiście nie poznał się na wyrafinowanej symbolice i na podstawie gry wyprodukował… Lalkę.

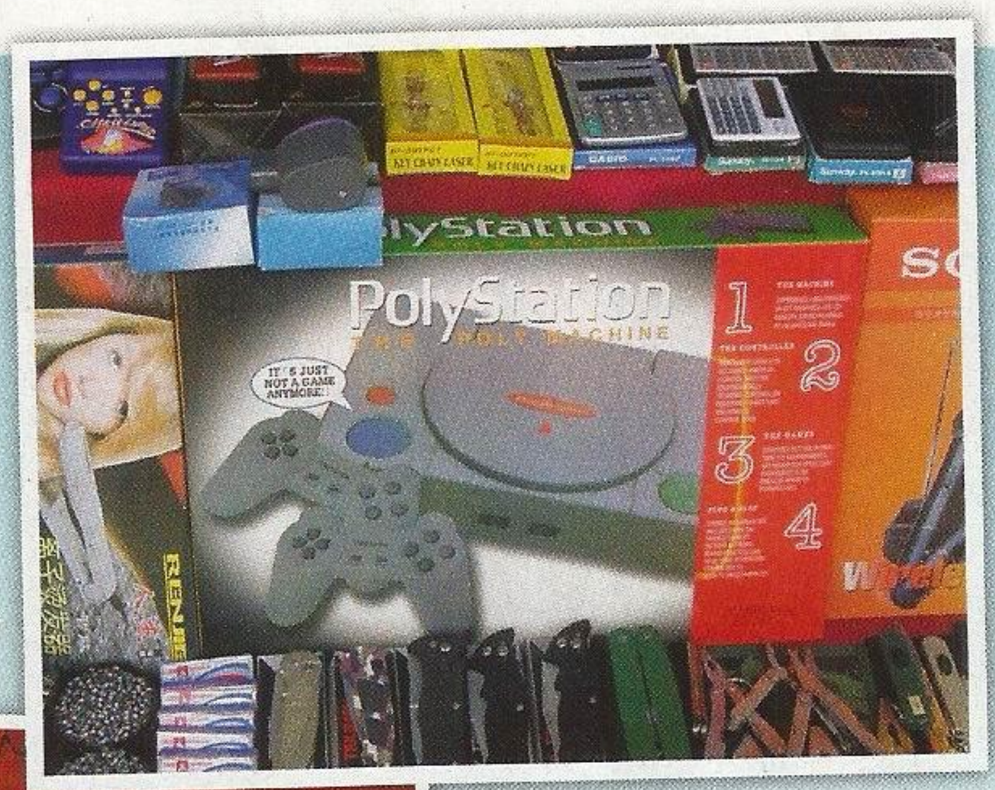


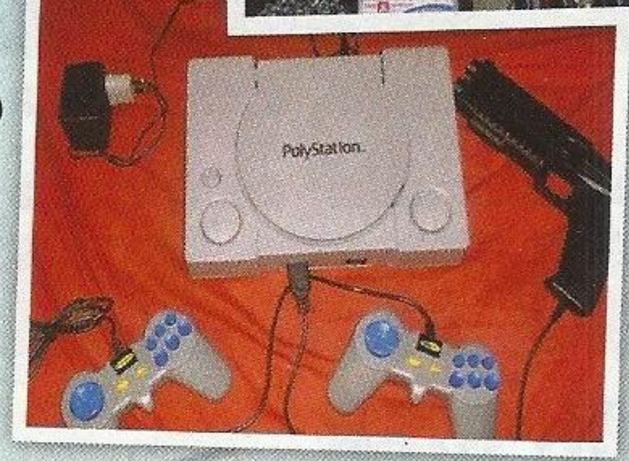
Where's Waldo – u nas znane jako „Gdzie jest Wally?" wyrafinowane urządzenie do psucia wzroku pod przykrywką prostej gry. Diabelnie wciągające, całymi godzinami można wpatrywać się w ekran szukając pajaca w paskowanym dresie..

Action 52 – co tam trzy gry w jednym,

kiedy można mieć ich 52! Co prawda większość z nich jest do siebie bliźniaczo podobna, a część w ogóle nie działa, ale wobec tak rekordowej liczby tytułów władowanych na jeden kartridż nie można mieć wszystkiego, prawda

Karate Kid – coś dla prawdziwych twardzieli. Zostaniecie zmasakrowani w pięć sekund i poznacie co to pokora.





bo – o ho, ho – właśnie natrafiliśmy na prawdziwą żyłę złota! Przedstawiam Wam rewolucyjną konsolę Polystation, bez mała najdorodniejszego czarnego konia w historii sprzętu do grania. Dlaczego zatem nie widnieje on na okładkach wysokonakładowych czasopism na całym świecie i nie święci tryumfów na listach przebojów? Ha! Także zadawałem sobie to pytanie – dopóki nie zagłębiłem się w odmęty archiwów Mormońskiego Stowarzyszenia Pielęgnowania Pamięci o Mało Znanych Konsolach (oczywiście, że jest coś takiego) i odkryłem straszną prawdę. Oto macie przed sobą bodaj największy spisek w dziejach elektronicznej rozgrywki – mała, chińska firma, która niestety do dziś pozostaje anonimowa, stworzyła w latach pięćdziesiątych konsolę, jak na swoje czasy przepotężną, opartą na niezawodnych projektach komunistycznych inżynierów. Wypuszczona na Zachodzie, miała zawładnąć umysłami rozpuszczonych konsumentów i sprawić by gnuśnieli, nie ruszając się ani na moment sprzed telewizorów. Niestety, wiozący cały ładunek frachtowiec zatonął gdzieś na Oceanie Spokojnym. Dopiero po trzydziestu latach wydobyli go japońscy poszukiwacze skarbów. Jednym z nich był niejaki Kiychivoko Miyamoto. Mówi Wam coś to nazwisko? Dobrze, bo powinno. Tak, Kiychivoko poinformował o swoim znalezisku dalekiego kuzyna, Shigeru. Kilka tygodni później nieoznaczone łodzie wypełnione najemnikami Nintendo (jak wieść niesie, wszyscy co do jednego nosić mieli sztuczne wąsy utrudniające identyfikację – pomysł wyszedł od samego Miyamoto) rozpoczęły wydobywać ładunek z wraku. To co znaleźli przeszło ich najśmielsze oczekiwania. Technologia zawarta w urządzeniach była niezwykle zaawansowana nawet jak na lata osiemdziesiąte – gdyby maszyna znalazła zastosowanie w wojskowości, Chińska Republika Ludowa już w latach pięćdziesiątych podbiłaby ziemię i skolonizowała nasz układ słoneczny. Inżynierowie Nintendo zakasali rękawy i przygotowali model gotowy do masowej produkcji, różniący się od chińskiego tylko wyglądem. Tak powstał Famicom, znany szerzej jako NES, a lokalnie – Pegasus. O dalekim kuzynie Miyamoto słuch zaginął. Plotka głosi, że za swoje milczenie żądał coraz to wyższych sum i pewnego dnia znaleziono go martwego na zapleczu sushi-baru. Sekcja zwłok wykryła w jego żołądku duże ilości śmiertelnie trujących grzybów. Kilku dziennikarzy próbowało delikatnie nawiązać do tematu w wywiadach – szefowie firmy za każdym razem reagowali alergicznie i natychmiast zrywali stosunki z danym wydawnictwem. To nauczyło innych większej wstrzemięźliwości w drążeniu za informacjami.

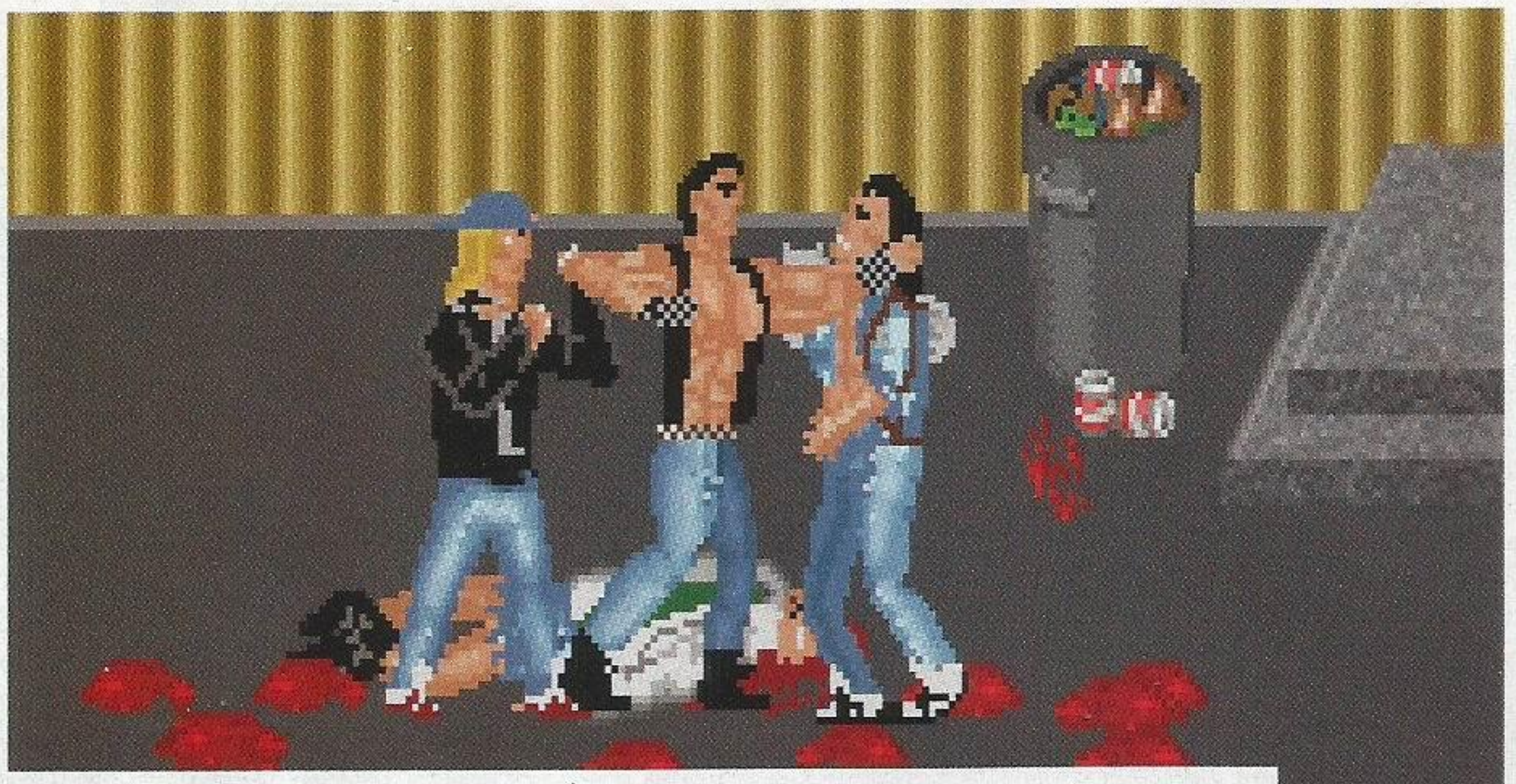
REINKARNACJA

Dalszy ciąg już znacie. Za pomocą cudownego urządzenia Nintendo w ciągu zaledwie kilku lat praktycznie przejmuje władzę nad rynkiem gier. Tu jednak przeszłość znów podnosi swój zmurszały łeb – a wszystko zaczęło się niewinnie, od nawiązania współpracy pomiędzy Nintendo i Sony. Na mocy porozumienia, Sony miało zaprojektować czytnik CD do kolejnej wersji konsoli Nintendo. Pewnego feralnego wieczora w siedzibie firmy przebywał fachowiec Sony, przysłany tam na konsultacje techniczne. Po kilku godzinach intensywnych konsultacji, kiedy w całym budynku nie pozostała już bodaj kropla sake, nieświadomy pracownik Sony zapuścił się w poszukiwaniach do podziemnego magazynu. Tam odkrył sekret, który wstrząsnął jego światem – w opieczętowanej skrzyni leżała konsola do gier, niepodobna jednak do żadnej z istniejących. Futurystyczna linia urządzenia w połączeniu z rewolucyjnym kształtem joypada wydobyły z oka inżyniera łzę wzruszenia i zarazem nieskończonego smutku – wiedział bowiem, że sam nigdy w życiu nie byłby w stanie stworzyć tak pięknego projektu. Z miejsca otrzeźwiony, wyniósł pod osłoną nocy pojedynczy egzemplarz i czym prędzej popędził z nim do siedziby matczynej korporacji. Nigdy już o nim nie słyszano. Wersji zdarzeń jest kilka – jedna z nich głosi, że zasłużony pracownik został umieszczony na małej wysepce w basenie Yamato, gdzie żyje dostatnio po dziś dzień, pod czujnym okiem snajperów Sony. Nigdy już jednak nie był w stanie doznać błogiego stanu upojenia alkoholowego – niezależnie od tego ile sake wlałby w siebie. Pamiętna noc odcisnęła na nim zbyt głębokie piętno. Oczywiście wydarzenia nie uszły także uwadze Nintendo. Współpraca pomiędzy firmami natychmiast została zerwana, zaś Sony umieściło swój czytnik płyt w obudowie znalezionej maszyny, odpowiednio wzmacniając leciwe już bebechy urządzenia. Szefowie firmy podjęli niepozbawioną wyrafinowanego cynizmu decyzję o zachowaniu oryginalnej nazwy urządzenia, poddanej tylko lekkiej modyfikacji. PlayStation zmieniło świat na zawsze.

KU PAMIĘCI

W drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych stało się to, co w końcu stać się musiało. Projekt mistycznej konsoli odnalazł się gdzieś na dalekim Wschodzie i produkcja ruszyła pełną parą. Niestety, jako że maszyna została z miejsca uznana (o ironio!) za podróbkę, dziś można znaleźć ją wyłącznie na wspomnianych na początku tekstu targowiskach rozrzuconych po krajach Europy Środkowej i Wschodniej, tudzież Azji. Anglosasi muszą importować to cacko za grube baksy, tak więc wiedzcie, że nie zawsze to my mamy gorzej. Po przyjrzeniu się urządzeniu wszystko staje się jasne – mamy do czynienia z bebechami NESa upchniętymi w obudowę bardzo przypominającą PlayStation. Pod okrągłą klapką znajduje się slot na kartridże, do którego pasują nawet gry na Famicoma czy Pegasusa. Podobną hybrydę stanowi joypad – na pierwszy rzut oka nie do odróżnienia od typowego Dual Shocka, jednak wyposażony w zestaw przycisków przywodzący na myśl pierwszą konsolę Nintendo. Co ciekawe, fama o Polystation rozniosła się w międzyczasie w programistycznym półświatku i powstające jak grzyby po deszczu tajne stowarzyszenia wyznawców Jedynej Prawdziwej Konsoli zaczęły produkować coraz to kolejne wersje urządzenia. Szybko powstały Polystation 2 i 3, i kilka pomniejszych modyfikacji. Niektóre z nich posiadają wbudowany zestaw gier, twórcy innych poszli tak daleko, że wyposażyli swoje dzieła w wysuwane ekraniki, efektywnie zmieniając je w konsole przenośne dla posiadaczy bardzo pojemnych kieszeni (i trzeciej ręki). I tak oto przedstawia się historia najbardziej zapomnianej i niedocenianej konsoli wszechczasów. Obok tekstu znajdziecie standardową ramkę z grami. Pomimo tego, że urządzenie odpali dowolne Mario, Zeldy i inne powszednie hity z NESa, postanowiłem skupić się na prawdziwych zaginionych perłach, do których sprzęt był pierwotnie przeznaczony. Musimy podtrzymywać pamięć o tym zaginionym artefakcie. Jesteśmy to winni sobie, naszym dzieciom, dzieciom naszych dzieci, dzieciom dzieci naszych dzieci, dzieciom dzieci dzieci <strzela się w pysk>. Wiecie o co mi chodzi, w każdym razie... Polystation forever! ■■

Polskich gier nie produkuje się ostatnimi czasy zatrważająco wiele, ale nie ulega wątpliwości, że radzimy sobie na światowym rynku coraz lepiej, czego dowodzą sukcesy People Can Fly, Techlandu czy CD Projekt RED. Dziś jednak cofniemy się do czasów dużo bardziej odległych i spróbujemy przypomnieć garść rodzimych tytułów z czasów, kiedy byle zgrana ekipa utalentowanych kumpli stworzyć mogła niczego sobie grę. Wszyscy wiemy, że Wiedźmin, że Painkiller, wielu z Was przynajmniej kojarzy wcześniejsze gry spod szyldu Metropolis, spora grupa pamięta produkcje Leryx Longsoft w rodzaju Lwa Leona czy Clash, tudzież przygodówki LK Avalon, na czele z AD 2044 czy Reah.



CUDZE CHWALICIE SWEGO NIE ZNACIE

CZYLI 10 (NIE)ZAPOMNIANYCH POLSKICH GIER

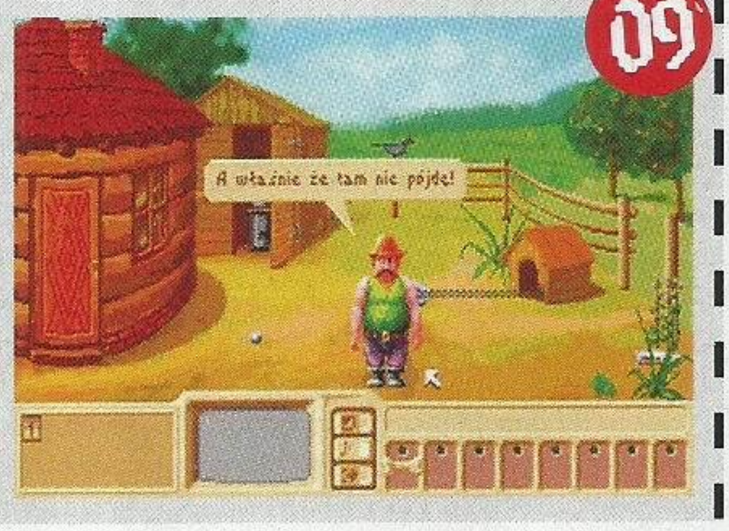
Dziś jednak cofamy się dalej, przypominając gry przykryte już grubszą warstwą kurzu. Brak w tym gronie hitów, które zawojowałyby zachodnie listy przebojów – ba, wcale nie jest powiedziane, że wszystkie widniejące poniżej tytuły były chociażby dobre. Większość z nich boleśnie nadgryzł już ząb czasu, ale wszystkie z jakiegoś powodu zasługują na przypomnienie. Może to być intrygujący pomysł, wyróżniający się element wykonania, odwołanie do rodzimej specyfiki – w każdym razie COŚ, co wyróżnia je z tłumu. I uprzedzając pytanie – nie, bynajmniej nie wyczerpałem tematu, no ale cóż... R+ nie jest z gumy. No to jedziemy.

10 KAJKO I KOKOSZ

Zaczynamy od tytułu, który z pewnością większość z Was kojarzy – jeśli nie z gry, to z niezapomnianych i genialnych komiksów śp. Janusza Christy. Komputerowa adaptacja ukazała się wpierw na Amigę, później także na PC, a jej największą zaletą była chyba grafika – ładna jak na swoje czasy, bo swoje trzy grosze dorzucił tu też autor komiksowego pierwowzoru. Poza tym to dość klasyczna przygodówka, sympatyczna, ale niewnosząca wiele do (rewelacyjnego wszak) materiału źródłowego. Szkoda, że nigdy nie powstała nawalankowa wersja przygód pary bohaterów – nad takową miała pracować ekipa World Software (twórcy Franko i Domana). Niestety, pan Christa nie zgodził się na wykorzystanie jego postaci w brutalnej grze.

09 SOŁTYS

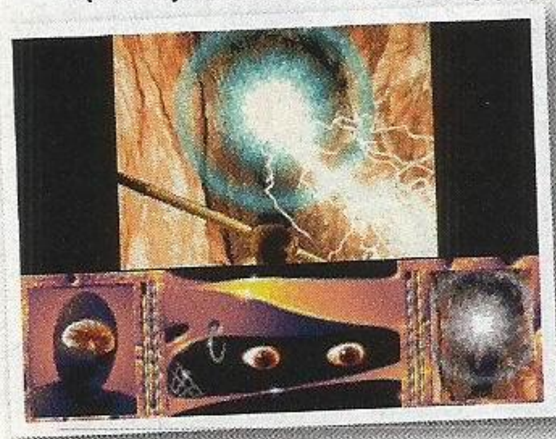
Kolejna przygodówka i kolejny tytuł, w który może niewielu z Was grało, ale pewnie przynajmniej część kojarzy. Warto o niej pamiętać, jeśli nie ze względu na jakość wykonania, to na pomysł, który legł u podstaw całego przedsięwzięcia – bo polskich gier osadzonych w naszych stronach i nawiązujących do rodzimej specyfiki nie ma wcale specjalnie dużo. Większość twórców, mając na celu trafienie do jak najszerszego grona odbiorców (także poza granicami kraju) celowała raczej w kopiowanie zachodnich wzorców. A tu proszę – gierka o przygodach sołtysa z Wąchocka, cokolwiek by mówić, ikony polskiej popkultury. Szkoda, że gra mocno odstawała od tytułów z Zachodu także pod względem wykonania, ale jako grywalna kolekcja najsłynniejszych dowcipów o Wąchocku sprawdzała się nieźle.



08 HANS KLOSS

Ach, jakież pole do popisu – na ileż to sposobów można by przełożyć na grę przygody super-szpiega... Od przygodówki przez strzelaninę, aż po rozbudowanego erpega, w którym rodzimy Bond niczym Shepard w Mass Effect toczyłby emocjonujące dialogi z Brunnerem (dostępne opcje: -Ty świnio, -Nie ze mną te numery, -Nie mam własnego zdania, jestem niemieckim oficerem). Niestety, stworzona przez zespół autorski w składzie 1, słownie – jeden, gra na Atari była dość prostą platformówką, czy raczej labiryntówką. Tym niemniej, warto pamiętać, że ktoś podjął się kiedyś takiej adaptacji. No i motyw muzyczny w wersji 8-bitowej brzmiał naprawdę kozacko.

07 RYCERZE MROKU



W mojej skromnej opinii studio LK Avalon spokojnie zasłużyło na tytuł Rogera Cormana polskiego rynku gier. Kto to taki, ów Corman? Niekwestionowany król kina klasy B – facet nakręcił w życiu chyba z tysiąc filmów, często mając do dyspozycji budżet, za który inni twórcy nawet by się nie wysmarkali. Bił też rekordy prędkości – zdarzało mu się zamknąć zdjęcia w dwa dni. I mimo iż, pomijając kilka kultowych produkcji, ogromną większość jego filmów trudno nazwać arcydziełami, facet cieszy się powszechnym szacunkiem za niezłomny etos i wkład w rozwój kina (debiutował u niego np. niejaki Jack Nicholson). Podobnie z Laboratorium Komputerowym Avalon – w latach dziewięćdziesiątych wypompowali na rynek z pierdyliard gier o bardzo zróżnicowanej jakości, wobec czego chcąc nie chcąc nie sposób odmówić im dorobku. Wielu ciepło wspomina bardziej wysokobudżetowe produkcje, jak Reah czy Schizm, my jednak przypomnimy sobie tytuł, o którym nie pamięta pewnie pies z kulawą nogą. A z pozoru to całkiem intrygująca pozycja – bijatyka z digitalizowaną grafiką przedstawiona z perspektywy pierwszej osoby. Nie był to co prawda całkowity ewenement (żeby wspomnieć chociażby Supreme Warrior na 3DO), ale mimo wszystko brawa za innowację. Szkoda, że z całą resztą było już gorzej – grafika już wtedy (1997 rok) bodła w oczy ubogą gamą kolorów, a całość była po prostu „grywalna inaczej". Typowy przykład przerostu ambicji nad możliwościami. Do tego gra ukazała się wyłącznie na Amigę, która jak wiadomo w drugiej połowie lat 90. nie przędła już najlepiej, a kiedy nikt nie patrzył pokasływała z lekka krwią.

06 PRAWO KRWI

Studio Techland dziś kojarzone jest głównie z rzetelnych produkcji w rodzaju Call of Juarez. Mało kto pamięta zapewne o skromnych początkach firmy – do nich właśnie zaliczyć wypada amigową grę Prawo Krwi, kolejną po Franko rodzimą chodzoną nawalankę. Tym co z miejsca odróżniało tytuł od poprzednika była oprawa – digitalizowane postacie (na modłę Mortal Kombat) zostawiały w tyle urokliwe bohomazy z Szalonej Zemsty. Rozgrywka rozpoczynała się niczym w jakimś Metal Gearze – pół-animowana facjata komendanta Pioruna streszczała stojące przed graczem zadanie. A nie należało ono do bagatelnych, bo wcielaliśmy się w postać agenta jednostki GROM rzucającego wyzwanie przestępczemu półświatkowi. Dalej już standardowo – idziemy w prawo i stukamy się z leszczami, tyle że w przeciwieństwie do innych gier z gatunku, walki odbywały się jeden na jednego. Na kolejnych poziomach gra przeistaczała się w FPSa (dość nędzniutkiego, wypada dodać) i prostą wyścigówkę. Dziś od grania raczej zęby bolą (jeśli w ogóle uda Wam się ją odpalić w którejkolwiek z wersji), ale gierka ma swoje miejsce w historii rodzimej sceny developerskiej.

05 TAEKWONDO MASTER

O ile chodzonych nawalanek naprodukowano nad Wisłą (tudzież Odrą) całkiem sporo, o tyle klasyczne mordobicia 1 na 1 nie mogły się nigdy pochwalić podobnie silną reprezentacją. Tym większe zainteresowanie budził swego czasu Taekwondo Master. Zwłaszcza, że był kolejną – po Prawie Krwi – polską młócką w której zastosowano digitalizowane postacie. Nic dziwnego, że szybko został ochrzczony „polskim Mortalem". Oczywiście mocno na wyrost, co nie znaczy, że gra była zła – w swoich czasach i jak na warunki w jakich powstawała bynajmniej nie przynosiła twórcom wstydu. Sześć postaci o tak kozackich ksywach jak Master, Komandos czy Mariano, garść ciosów specjalnych i trzy tryby rozgrywki. Z dzisiejszego punktu widzenia śmiech na sali, ale pamiętajmy, to gra z 1995 roku. Zresztą, odniosła na tyle duży sukces, że rok później doczekała się „super" wersji na modłę Street Fightera – w Super Taekwondo Master dodano kilka nowych aren i – szok – wybór poziomu trudności.

04 FRANKO: THE CRAZY REVENGE

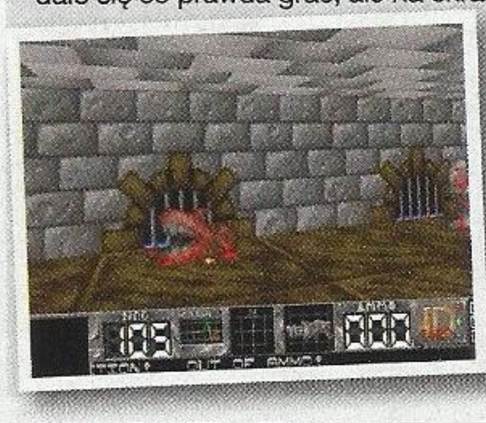
Zanim nadszedł Doman (patrz: kolejne strony), nasze umysły zawojował Franko. W istocie – polski odpowiednik Double Dragon i Final Fight, ale już otwierająca grę scena z kolesiem zarabiającym z kolana w szczękę zwiastuje, że pod względem intensywności tamte klasyki nawet nie przyfikają do Franciszka. Jasne, może grafika wygląda jak narysowana w Paint-cie, ale stopień brutalności i swojskie klimaty (konkretnie – szczecińskie) rekompensowały to z nawiązką. Gracz wcielał się w tytułowego rockersa (lub jego ziomka Aleksa), który poruszając się w prawo masakrował kolejne fale policjantów, punków, chuliganów i karateków (prawdziwa plaga na ulicach Szczecina). Od czasu do czasu przychodziło zmierzyć się z bossem, z którym zazwyczaj bohater wymieniał kilka kwiecistych wersetów („-Hej śmieciu! Kto ci pozwolił deptać po moim chodniku!?", „-Sram na twój chodnik i na ciebie!!!"). Do tego dochodziła jeszcze gibająca muzyczka i garść digitalizowanych odzywek w rodzaju „fakju" albo „wąchaj". Kult. Niska pozycja na liście tylko dlatego, że mimo wszystko nadal istnieje stado zapaleńców pielęgnujących wspomnienia o niej.

03 CYBER FORCE: ZNIEWOLONY UMYSŁ

Był już polski Double Dragon, polski Mortal Kombat, czas na rodzimą wersję Flashback. Do tego właśnie miana pretendował swego czasu Cyber Force – mieszanka gry przygodowej i platformówki. Warto pamiętać o tej grze choćby ze względu na interesującą fabułkę. Grający wcielał się w rolę cyborga, mającego za zadanie uratować wirtualną świadomość naukowca, stanowiącą jedyną nadzieję wyniszczonej wojną nuklearną ludzkości. Bohaterem steruje się analogicznie jak we wspomnianym Flashbacku czy Another World, podobnie też przedstawiają się proporcje rozgrywki, podzielonej pomiędzy aspekty strzelankowe i logiczne. A wszystko obleczone w dość starannie wyrysowaną grafikę i bardzo klimatyczną oprawę dźwiękową. Podsumowując – do ideału daleko, ale to wciąż jedna z ciekawszych rodzimych produkcji amigowych z lat dziewięćdziesiątych.

02 CYTADELA

To było coś. Pamiętam jak dziś, gdy w odległym 1995 roku zobaczyłem to cudo na łamach ulubionego miesięcznika. „Polski Doom" nie odbiegający poziomem wykonania od zachodnich standardów i to jeszcze w dodatku na Amigę? Cytadela kupiła mnie z miejsca. Czym prędzej pobiegłem do najbliżej mieszkającego posiadacza Przyjaciółki, założyłem mu pół-Nelsona i zatargałem do sklepu. Kiedy jakiś czas później zasiedliśmy do gry miny nam nieco zrzedły, bo na niepierwszej młodości Amisi 500 w polską superprodukcję dało się co prawda grać, ale na ekranie o wymiarach znaczka pocztowego.



W trybie fullscreen można było co najwyżej urządzić pokaz slajdów. Ale graliśmy i tak – tacy byliśmy twardzi. Reszta to już czysty Doom – był małomówny komandos w roli głównej, obleśne potwory oraz sporo krwi i flaków. Po polsku. No i tyleż drobna, co ucieszna innowacja – można było włączyć efekt zakłócenia wizjera po wpadnięciu gębą w ścianę. Zachód do dziś na to nie wpadł.

I JESZCZE NA ODCHODNE

- Project Battlefield – bodaj pierwszy polski FPS, niemogący się jeszcze równać z zachodnimi konkurentami, ale tym niemniej wart odnotowania.
- Rockstar – intrygujący pomysł, gra w której wcielamy się w managera kapeli rockowej.
- Ubek – kolejny polski FPS, tym razem w zdecydowanie rodzimym klimacie. W sumie słaby, ale wart wzmianki choćby ze względu na tytuł i tematykę.
- Mega Blast – klon Bomber Mana autorstwa niezmordowanego LK Avalon. Sympatyczna sprawa.
- Polanie – kolejna gra z kategorii „pierwszy polski", tym razem w kategorii RTS. W 2003 roku doczekała się nawet sequela w pełnym 3D.
- Eskadra – znowu LK Avalon i znowu prosta, ale miła gierka – strzelanka lotnicza.
- Mentor, Skaut Kwatermaster, Wacki, Eksperyment Delfin, Misja Harolda – czego jak czego, ale przygodówek polscy twórcy naprodukowali naprawdę dużo. Większość z nich nie była w stanie podskoczyć zachodnim liderom gatunku, ale mogły urzec klimatem.

01 LEGION

A to już typowy przykład rodzimej niskobudżetowej perełki – mieszanka strategii i RPG wydana przez mikroskopijne studio Gobi. Gracz przejmował dowodzenie nad „legionem", nazwanym trochę jakby na wyrost, bo składającym się z 5-10 postaci z różnych ras (ludzie, elfy, koboldy i insze plugastwo) i ruszał na podbój krainy. W praktyce wszystko rozgrywało się na dwóch poziomach – strategicznym z widokiem na nieco szaro-burą mapę oraz taktycznym, na którym nasi żołdacy łupali się z napotkanymi wrogami. Mogło to przypominać nieco uproszczone Heroes of Might & Magic (z tym, że Legion ukazał się zaledwie rok po pierwszej części cyklu) czy Warlords, ale z dużo silniej zaznaczonym aspektem role-playing. O jednostki trzeba było dbać, każdą z osobna odziać, uzbroić i napchać kałdun, a do tego dochodziły jeszcze rozmowy z mieszkańcami miast i przyjmowanie od nich zadań. Podsumowując, Legion był swego czasu kawałkiem naprawdę „dobrej bo polskiej" produkcji. Grafika mocno się postarzała, za to muzykę nadal można docenić – pod tym względem rodzimi twórcy nigdy nie mieli zresztą kompleksów w stosunku do Zachodu.

Z PAMIĘTNIKA NAJEŻDŻCY KIOSKÓW

CHWILOWO ROBIMY SOBIE PRZERWĘ W PREZENTOWANIU HISTORYJ PASJONUJĄCYCH A POUCZAJĄCYCH O ZASŁUŻONYCH SERIACH GIER I PRZESKAKUJEMY NA RODZIME PODWÓRKO. TYM RAZEM NIE BĘDZIE JEDNAK O (SZOK!) GRACH, TYLKO POŚWIĘCONEJ IM PRASIE, CZASAMI ZWANEJ UPRZEJMIE „FACHOWĄ" LUB „BRANŻOWĄ".

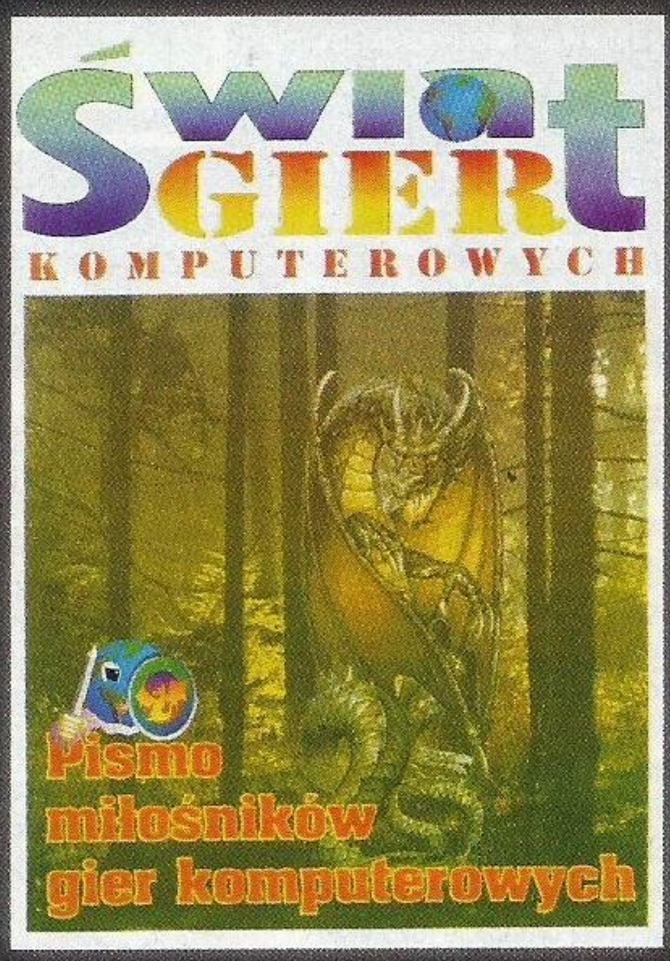
Jako że swego czasu prawiłem już o czasach bajtkowo-top-secretowych, pozwolę sobie przeskoczyć w przyszłość (znaczy przeszłość, tyle że mniej odległą) i zacząć wspominki od magazynu, który z pewnością u wielu z Was ma zagrzane miejsce w sercu. Oczywiście nie muszę wspominać, że ograniczę się do czasopism, które zakończyły już (w większości dawno temu) żywot na rynku. Pozwoli to uniknąć radosnych oskarżeń o brak fachowości (jakbym nie wiedział) czy próby dosrania konkurencji, dzięki czemu zostaną tylko ewentualne zarzuty o wybiórczą pamięć czy prostolinijną głupotę. Tak czy siak, nie ukrywam, że temat jest mi bliski, bo należałem do tej gromady świrów kupujących często po 4-5 magazynów o grach miesięcznie i regularnie napadających na Bogu ducha winne kioskarki. „I co ci z tego przyjdzie?" – zwykł troskliwie pytać mnie tata. Teraz już wiem – mogę z czystym sumieniem i w oparciu o własne wspomnienia napisać artykuł na ów ważki i fascynujący temat. HA! To się nazywa tryumf po latach. Old Boy się chowa.

TAJNE SŁUŻBY

Secret Service zrodził się z wytężonej pracy dwóch ojców – Marcina „Martineza" Przasnyskiego i Waldemara „Pegaz Assa" Nowaka. Czasopismo po raz pierwszy zaświeciło w okienkach kiosków charakterystyczną czerwienią okładki w marcu 1993, dołączając do obecnych już na rynku Top Secret (z którego zresztą wywodzili się założyciele) i Świata Gier Komputerowych (o nim więcej za chwilę). Sikret bardzo szybko dorobił się wiernego grona czytelników, czy może raczej wielbicieli – biorąc pod uwagę ich fanatyczny stosunek do ulubionego magazynu. Dlaczego SS rządził? Powodów jest niemało. Najważniejszy wydaje mi się ten, iż bardzo szybko udało się ściągnąć do magazynu grupę naprawdę fachowych osobowości. Długo można by wymieniać, starzy wyjadacze sami zresztą najlepiej pamiętają z czyją twórczością mieli okazję zapoznawać się co miesiąc. Z obowiązku dziennikarskiego przypomnijmy jednak kilku autorów: Ot, choćby niezmordowany duet Micz i User Jama (zapaleni dyskutanci, miłośnicy przygodówek), Kayteck (fanatyk hardkorowych symulacji, których nikt poza nim nie odważał się tknąć bodaj metrowym kijem), Krupik i C(w)alineczka (para mieszana – on uwielbiał RPG, a ona przygodówki – fabularyzowane opisy przejścia do dziś miło się czyta), Berger (naczelny wódz od strategii, którego Moje Boje czytało się z wypiekami na twarzy), Pejotl (drugi po Bergerze strateg i fan mangi oraz anime) czy Wicik (zacięty amigowiec i fan piłki kopanej)… W dwunastym numerze do pisma zawitał także niejaki Marcin Górecki, którego akurat czytelnicy niniejszego periodyku mogą kojarzyć stąd i owąd, i zapoczątkował bodaj najbardziej kultową rubrykę w historii magazynu – Kombat Korner. Na ten temat jednak nie będę się rozwodził – jeśli ktoś nie pamięta, jak jarał się Szkołami Przetrwania i rozwalaniem brył lodu z bańki, ten nie zrozumie.

Przez kolejne lata SS pozostawał zresztą otwarty na młode talenty – czasem nawet bardzo młode, żeby wspomnieć takiego np. Mamuta, który do składu dołączył chyba jako szesnastolatek – maniakalnego fana X-Files, który wsławił się spłodzeniem pamiętnego opowiadania wrzucającego załogę redakcyjną do świata Mortal Kombat. Później przyszło jeszcze trochę pamiętnych indywiduów – Krzysztofa Paplińskiego, czyli „artist formerly known as Banana Split" też większość czytelników N+ powinna kojarzyć. To oczywiście nie wszyscy, ale darujmy sobie dalszą wyliczankę – to nie koncert życzeń. Kolejną rzeczą wyróżniającą eSeSa z tłumu były wprowadzane przez magazyn nich innowacje, czasem naprawdę odważne. Do takich bez wątpienia należy zaliczyć poruszanie na łamach szeroko pojętych tematów okołogrowych – najbardziej kontrowersyjny, ale i uwielbiany przez sporą rzeszę czytelników był Manga Room, prowadzony przez niezmordowanego Mr Roota. Bo musicie pamiętać, że w owych czasach na japońską animację patrzyło się jeszcze u nas przez pryzmat Yattamana (nie żebym miał coś do tej klasycznej produkcji) czy Czarodziejki z Księżyca. Root-san robił co mógł, by pokazać jak zróżnicowane i bogate to medium.

Co tu jeszcze... naprawdę można by tak długo – choćby o KGB, czyli pamiętnym „paramilitarnym magazynie dla wojowników" albo o pionierskim procederze wydawania magazynu z „cover diskiem" – z początku dyskietką, później CD. Ten ostatni nie był li tylko zbieraniną demek, pękał w szwach od zapowiedzi, filmików i innych dobroci, a wszystko to w czasach kiedy słowo Internet brzmiało jak nazwa przyszkolnego zakładu opiekuńczego z błędem ortograficznym. Albo o Kompendiach Wiedzy, czy regularnym posyłaniu reprezentantów na zachodnie imprezy branżowe, co nie tylko pozwalało dostarczyć czytelnikom informacje z pierwszej ręki, ale zarazem przyczyniało się do budowania tam wizerunku naszego kraju jako normalnego rynku zbytu dla gier, w którym posiadacz komputera czy konsoli nie jest palony na stosie jako heretyk. A skoro już o konsolach mowa – także w SS dość szybko zadebiutował kącik im poświęcony, który z biegiem czasu przekształcił się w osobne pismo, nazwane po prostu Neo.



W co się przepoczwarzyło Neo – chyba nie muszę Wam mówić. Kończąc jednak wspominki o eSeSie wypada podsumować, że obok Top Secretu było to najbardziej innowacyjne, charakterne i – przepraszam, jeśli kogoś to słowo razi – kultowe czasopismo o grach w Polsce. Na SS wychowało się ładne kilka pokoleń polskich graczy, z autorem niniejszego tekstu włącznie, i stanowi on po prostu nieodłączny element krajobrazu polskiego światka gier lat dziewięćdziesiątych.

Magazyn rozwijał się w imponującym tempie do numeru 50, pamiętnego zwłaszcza przez zastąpienie klasycznej czerwonej okładki gustowną czernią z widniejącą pośrodku monetą (jak to ujął jeden z czytelników: „chciałem pismo o grach, a nie obłożony żałobą magazyn dla numizmatyków"). Niedługo później rozpoczęły się trudniejsze czasy – okręt opuścił odwieczny kapitan Martinez, po czym naczelni zmieniali się jeszcze kilkukrotnie (wpierw Krupik, później w nieco burzliwych okolicznościach Emilus, w końcu zaś jeden z ojców-założycieli, Pegaz Ass). W związku ze sporem o prawa autorskie pismo wydawane było przez kilkanaście miesięcy jako New S Service (zachowując jednak charakterystyczne żółto-niebieskie logo z piorunkiem). Ostatni numer ukazał się pod koniec 2001 roku. Co prawda do okrągłej setki zabrakło zaledwie pięciu miesięcy, ale dla wielu starych czytelników i tak było to już całkiem inne pismo niż to, którym tak jarali się jeszcze kilka lat wcześniej. Jakkolwiek na sprawę patrzeć, SS poległ po długim i owocnym starciu, odciska-

jąc niezaprzeczalne piętno na naszym rodzimym grajdołku. Cześć i chwała.

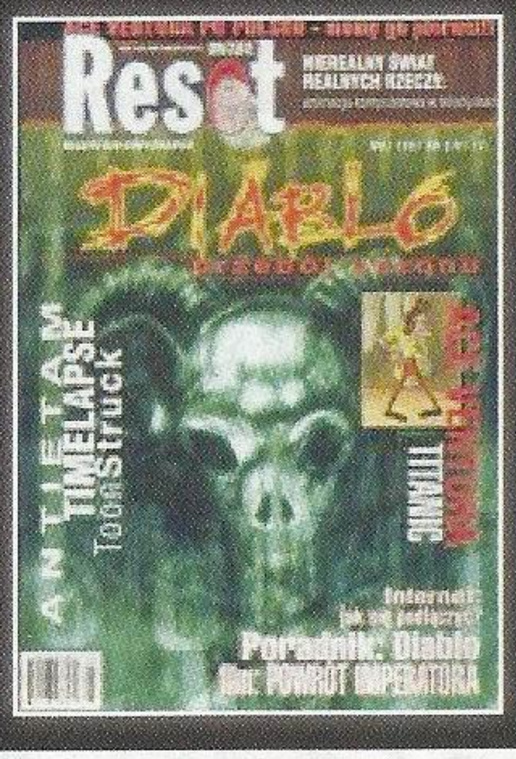
ŚWIAT WEDŁUG MANJAKÓW

Cofnijmy się jeszcze na moment do roku 1992, kiedy na rynku zadebiutował magazyn mogący pochwalić się bodaj najdłuższym (z nieukazujących się już pism) stażem – Świat Gier Komputerowych. Pierwszym redaktorem naczelnym był Mirek Domosud, jednak bardzo szybko zastąpił go w tej funkcji Piotr Pieńkowski, który pozostał rednaczem aż do ostatniego numeru. Podobnie jak konkurenci, pismo stopniowo okrzepło w zgraną ekipę – do najbardziej charakterystycznych postaci trzeba zaliczyć takich autorów jak Jacek Ilczuk, Bazyl, Elektryczny, Niedźwiedź (aka Woderman) czy ManJAk. Poza standardowymi działami, takimi jak recenzje czy opisy, na łamach szybko zagościła także publicystyka, z felietonami naczelnego (Między nami graczami) i ManJAka (Świat według ManJAka) na czele. Do tego dochodziły jeszcze rubryki okołogrowe, takie jak poświęcony RPG Bez Prądu, Kantyna czy Tawerna. Jako jeden z niewielu, magazyn wprowadził też stały kącik filmowy, a co roku przyznawał nagrody dla najlepszych gier i wydawców – Złote Dyski.

ŚGK miał swoje miejsce wśród innych czasopism o grach, lubianych autorów i wyrobiony styl redagowania i pisania o grach. Jednak tym, co wielu czytelnikom najbardziej zapadło w pamięć była wieloletnia współpraca z Michałem „Śledziem" Śledzińskim, który później wyrósł na jednego z najpopularniejszych i najbardziej pracowitych polskich komiksiarzy. Rysowane przez Rybę jednostronicowe komiksy o przygodach Fido, Mela, żółwia Skolmana i reszty ferajny dla wielu stanowiły jedną z głównych motywacji do comiesięcznej lektury. Zresztą, styl Śledzia rozwijał się i dojrzewał wraz z całą resztą magazynu – w 1999 roku wydawcą ŚGK został Egmont, a pod skrzydłami giganta magazyn przeszedł niemałą metamorfozę, m.in. odświeżając szatę graficzną i dodając obowiązkową już wówczas płytę CD. Niestety, kilka lat później wydawnictwo zrezygnowało z kontynuowania czasopisma. Weteran ostatecznie skonał w roku pańskim 2003.

ELEKTRONICZNY SZULER

W roku 1993 na pole boju wkroczył kolejny zawodnik – Gambler, miesięcznik elektronicznych szulerów. Magazyn z miejsca wyróżnił się warstwą wizualną – mocno stylizowanymi okładkami i dość zbzikowanym layoutem, ale nie znaczy to, że nie miał więcej do zaoferowania. Równie szybko co najsilniejsi konkurenci, pismo dorobiło się swojego unikalnego stylu i zgranego zespołu redakcyjnego. Co do tego ostatniego – to właśnie w Gamblerze znalazła sobie miejsce spora grupa uchodźców z przedwcześnie upadłego Top Secretu, dzięki czemu magazyn wzbogacił się o wyrobionych autorów, takich jak Aleksy „Alex" Uchański czy Dariusz „Sir Haszak" Michalski. Oczywiście nie byli to jedyni warci wzmianki autorzy, żeby wspomnieć takie sławy jak Frogger, Zooltar czy mistrz wielu talentów i ksywek, Jacek Piekara (aka Randall, aka Erectus Magnificus, aka El Generalissimus Bócevau). Gambler szybko dorobił się także charakterystycznych, ulubionych przez czytelników działów – tu na pierwszy plan zdecydowanie wybijały się TeTe, czyli (upraszczając) odpowiednik SS-owego KGB, z klubami tematycznymi w rodzaju Gildii RPG, Elitarnego Klubu Generałów czy zooltarowego Clubu 3D. Drugim, nie mniej czczonym było Varia'tkowo, zbierające twórczość publicystyczną na szerokie (czasem bardzo) tematy, z kultowymi, niepoprawnymi politycznie felietonami Randalla i Doktora DeStroyera na czele. Zresztą, Gambler był po tym względem ewenementem – nie stronił od poruszania ważkiej tematyki, pozornie wykraczającej poza ramy czasopisma o grach – wystarczy wspomnieć, że publikacji doczekały się wywiady m.in. z Krzysztofem Królem czy Januszem Korwin-Mikke. Szuler był także jednym z niewielu polskich magazynów o grach, któremu szeroko idące zmiany (personalne i wizerunkowe) wyszły na dobre. Trzykrotnie zmieniali się naczelni – wpierw był nim Grzegorz Eider, później Wojtek Setlak, a jako ostatni na posterunku stanął Alex. To pod jego rządami pismo przeszło najpoważniejsze zmiany, przekształcając się z radosnej twórczości bandy utalentowanych świrów (bez obrazy – to z mojej strony komplement) w profesjonalny magazyn. Oczywiście wielu starszych czytelników kręciło nosami – że kiedyś było fajniej, bardziej wariacko, teksty drukowane były w spiralkę szarą czcionką na białym tle i w ogóle. Nie zmienia to jednak faktu, że czasy się zmieniały, a wraz z nimi standardy wydawnicze. I Gambler musiał się owym zmianom prędzej czy później poddać, nawet kosztem częściowej utraty tożsamości. Do ostatniego numeru pozostał jednak najdojrzalszym i (duże słowo) najmądrzejszym czasopismem o grach w Polsce. Nie zapominamy też o Gambleriadzie – jednej z pierwszych poważnych imprez o tematyce growej. Niestety, pomimo zacnego dorobku, magazyn nie doczekał końca tysiąclecia (ani tego zmyślonego, ani tego prawdziwego). Szuler rozegrał swoją ostatnią partię w grudniu 1999 roku.



WEŹ ZRESETUJ

Ostatni z głównych bohaterów dzisiejszych wspominek zaliczył kioskowy debiut względnie późno, bo w 1997 roku. Narodziny Resetu, bo o nim mowa, w dużej mierze stanowiły powtórkę z historii SS czy Gamblera – tu także grupa starych wyjadaczy (z Secretu właśnie) postanowiła założyć własny magazyn. A byli nimi Piotr Mańkowski (Micz), Jacek Marczewski (User Jama), Radosław Walczyk (Von Radkovitsch) i Krzysztof Gawrysiak. Z perspektywy czasu można spojrzeć na ów urokliwy magazyn „cyberniekulturalny" jako swego rodzaju amalgamat co lepszych elementów ze starszych czasopism. Zresztą, nie bez kozery – przez łamy przewaliła się na przestrzeni lat spora liczba weteranów (poza wymienionymi byli jeszcze m.in. Kayteck, Berger, Roos czy Bamse). Zatem, po pierwsze – okładka, podobnie jak w Gamblerze nie będąca zwykłą grafiką z gry, tylko „artystyczną wariacją na temat". Po drugie – szeroko pojęty luźny styl, przypominający jako żywo najlepsze czasy TS i SS. Po trzecie – komiks. Podobnie jak Śledziu w ŚGK, w Resecie zadebiutował duet równie utalentowanych komiksiarzy – Robert Adler i Tobiasz Piątkowski – publikując w odcinkach serie takie jak Breakoff, Gołota vs Predator czy przekozackie 48 Stron. Wreszcie, po czwarte, ostatnie i chyba najważniejsze – prawdziwym hitem okazał się dział varia znany jako Odloty, co miesiąc prezentujący zbieraninę artykułów na tematy wszelakie – od UFO przez kapele rockowe aż do odkryć naukowych. Dział był ciekawy, zróżnicowany i zawsze (nie) na temat, co (zasłużenie) przysporzyło mu olbrzymią grupę wiernych fanów.

Dość szybko zaczął ukazywać się także Reset CD, jak łatwo się domyślić wyposażony w bonus w postaci „cybertalerza" (tudzież „cybermichy"). Co ciekawe, to właśnie owa wersja pisma ostatecznie stała się jedną z przyczyn jego upadku (a przynajmniej – źródłem zniechęcenia sporej rzeszy czytelników). W późniejszym okresie za sterami Resetu stanął znany i uwielbiany za niegdysiejsze Konferencje na łamach Gamblera Dr DeStroyer. O ile sam ów fakt bynajmniej nie stanowił o spadku poziomu pisma, redakcja podjęła kilka „trafionych inaczej" (z dzisiejszego punktu widzenia) decyzji. Najmniej szczęśliwą z nich było nadmierne zróżnicowanie obu wersji magazynu – Reset CD nie tylko był wyposażony w płytkę, ale też zawierał dodatkowe artykuły – m.in. poszerzony dział Odloty. Ponieważ jednak grupy odbiorców zainteresowanych owym działem i dodatkowym CD niekoniecznie się pokrywały, wielu czytelników czuło się pozostawionymi na lodzie i zmuszanymi do „zakupu łączonego". Czy to był jeden z powodów zniknięcia Resetu z rynku? Nie wiem. Fakt faktem, magazyn zakończył niedługi, acz bardzo owocny żywot niedługo później, w lipcu 2001.

MAGAZYNÓW UKAZUJE SIĘ MNIEJ, ZA TO OKRZEPŁY I WYGLĄDA NA TO, ŻE ZAGOSPODAROWAŁY SOBIE WYGODNE NISZE. TYM NIEMNIEJ, MIŁO JEST POWRÓCIĆ MYŚLAMI DO LAT SZCZENIĘCYCH

INNE CZASY

Dziś sytuacja na rynku diametralnie różni się od tamtych radosnych czasów wydawniczej wolnej amerykanki (frywolnej polki?). Magazynów ukazuje się mniej, za to okrzepły i wygląda na to, że na dobre zagospodarowały sobie wygodne nisze. Tym niemniej, miło jest powrócić myślami do pięknych lat szczenięcych, kiedy niebo było bardziej błękitne, a magazyny o grach bardziej luzackie/profesjonalne/bezpretensjonalne (niepotrzebne skreślić). Nie ukrywam też, że fajnie poczuć się jak część większego i niemłodego zjawiska. Takie… Kojące. Dobra, to teraz możecie mnie zarzucić korespondencją nt. tego jak skrzywdziłem Wasz ulubiony periodyk z dzieciństwa albo popisałem się wrodzoną sklerozą. Może za dziesięć lat jakiemuś innemu frajerowi zbierze się na wspominki na ten temat. Wiecie, kiedy już wszystkie czasopisma wyginą niczym dinozaury, a regularny kontakt z papierem ograniczy się do miejsc intymnych. ■■

RESZTA FERAJNY

To oczywiście nie wszystko. Przez nasze kioski przewalił się w ciągu ostatnich dwudziestu lat pokaźny asortyment magazynów o grach. Kilkuletni staż w latach dziewięćdziesiątych zaliczył miesięcznik Gry Komputerowe, mężną próbą (nieco spapraną przez nienajlepsze tłumaczenie) był PC Gamer Po Polsku – początkowo składający się niemal wyłącznie z przedruków z zachodniego kuzyna, później coraz bardziej nasycany tekstami polskich autorów. Niezbyt długo zabawił na rynku PC Games CD – kolejny licencjonowany tytuł, tym razem jednak od początku opierający się na polskiej ekipie (i to całkiem silnej, m.in. Krupik, Mamut, Berger, Pejotl). W klimatach konsolowych powalczyć próbował także Playstation Plus (przemianowany z czasem na Playerstation Plus).

MARTWE PIKSELE

Aż dziw bierze, że przez te ładnych kilka lat nasza nekro-rubryka nie gościła jeszcze sztywniaka, który został poczęty i przedwcześnie wykorkował na naszej pięknej, polskiej ziemi. No ale w jest, w końcu. Dziś pogaworzymy sobie o niedoszłej grze autorstwa studia Tannhauser Gate obdarzonej dość tajemniczym tytułem The Roots. Wbrew pozorom nie miała to być polska odpowiedź na Harvest Moon czy inne Farmville, tylko RPG z ambicjami bycia pierwszą polską produkcją wydaną na Xboxa. Koniec końców ambicje okazały się niewystarczające, bo The Roots skonało w bólach w okolicach 2005 roku, a tytuł pierwszego Polaka na klocku podkradł mu Kangurek Kao 2. Tym niemniej, warto przypomnieć czemu gra mogła budzić swego czasu niemałe nadzieje.

Przede wszystkim, może z lekka nakłamałem z tą klasyfikacją gatunkową, bo Korzenie czerpać miały po równo z RPG i z gier akcji. Z tych pierwszych pożyczone miały być takie elementy, jak spory świat oddany do eksploracji, możliwość rozwijania i specjalizacji postaci (klasyczny podział – wojownik/łucznik/mag), kilkaset bambetli czekających na znalezienie i wsadzenie na cielsko bohatera, zestaw kilkudziesięciu czarów podzielony na kilka kanonów (Ziemia, Powietrze, Woda Źródlana, Woda Mineralna, Rogaliki z Dżemem i takie tam, sami wiecie). Do tego oczywiście masa kręcących się bezowocnie NPCów, których sensem i spełnieniem życia byłoby pogadanie z naszym herosem i zlecenie mu zadania. Z drugiej jednak strony, gra miała być całkowicie liniowa – autorzy motywowali to chęcią opowiedzenia jak najbardziej wciągającej historii. Cóż, w zapowiedziach fabuła nie prezentowała się przesadnie porywająco (dużo nazw z „kh" i „th", coś o siłach zła i uśpionym złym panu pogrzebanym wśród – uwaga – Korzeni – wielkiego drzewa), ale nieuczciwym byłoby oceniać ją na podstawie tak lichych przesłanek. Grunt, że gracz nie miałby wpływu na przebieg historii, ani – skoro już o ograniczeniach mowa – na wygląd głównego bohatera. Ten także byłby narzucony z góry – bohaterem miał być blondasek o swojsko brzmiącym imieniu Yan. Za to w trakcie przygód miał on mieć możliwość dokoptowania jeszcze dwojga towarzyszy (zakładam, że nie zabrakłoby Yoozepha ani Maryolki). Co ciekawe – walka rozwiązana miała być w sposób zbliżony do jRPGów, czyli na osobnej planszy, poprzez kombinację akcji i taktyki. Zresztą, to chyba nie jedyny aspekt tego gatunku jakim inspirowali się twórcy – wystarczy spojrzeć na fryzurę Yanka. Aha, żeby tego wszystkiego było mało, twórcy zapowiadali także co najmniej dwie minigierki – jedną zręcznościową i jedną logiczną.

Summa summarum, wychodzi dość intrygująca gierka, zapożyczająca masę elementów z innych tytułów, ale też (przynajmniej chciałoby się w to wierzyć) miksująca je na swój unikalny sposób. Oprawa jak na swoje czasy przedstawiała się całkiem sympatycznie – otoczenie i modele postaci mocno zalatywały Fable, ale pamiętajmy, że pierwotnie The Roots miało ukazać się przed opus magnum Petera Molyneux. Ano właśnie, czemu właściwie się nie ukazało? Wiąże się z tym zapewne długa i frapująca historia, ale niestety nam maluczkim, obserwującym całą sprawę z zewnątrz nie dane było poznać jej szczegółów. Wiadomo, że producent kilkukrotnie notował pokaźne obsuwy, na co w końcu rozeźlony dystrybutor (którym miała być Cenega) zareagował zerwaniem współpracy. Ponoć gra – i tak już opóźniona w stosunku do zapowiadanej uprzednio daty premiery – zwyczajnie nie sprostała wymogom jakościowo-terminowym. Ostatecznie na rynek trafiła tylko jej zminiaturyzowana wersja, przeznaczona na również dawno zdechłą Nokię N-Gage. Szkoda, tym bardziej, że od tamtego czasu o Tannhauser Gate słuch zaginął, a niegdysiejsza oficjalna strona producenta obecnie oferuje m.in. używane samochody i masaż penisa. Aż by się człowiek skusił, ale jakże to tak – przy zmarłych? Koniec końców, przeznaczmy minutę ciszy dla sympatycznej rodzimej gry, która miała szansę zamieszać nieco na nieprzystępnym zachodnim rynku, a także dla – cokolwiek by mówić – obiecującego polskiego studia. Bóg jeden wie, że nie cierpimy na nadmiar jednego, ani drugiego. Spoczywajta w pokoju. ■

DZIESIĘĆ LAT MINĘŁO 12/2000 #27

Grudzień 2000. Z okładki pędzi na nas Zidane, ale nie Zinedine, tylko pocieszny bohater Final Fantasy IX. Jak nietrudno się domyślić, w numerze czeka recenzja i opis dziewiątej – powracającej do korzeni serii – części erpegowej sagi. W dziale newsów ponownie króluje PS2 i inne konsole ówczesnej nowej generacji. Poza raportem z przebiegu premiery maszyny Sony, garść pouczających nowinek – m.in. o Kangurku Kao – pierwszej polskiej grze na Dreamcasta; nowym wizerunku Lary Croft, który wówczas musiał sprawiać wrażenie bardzo nextgenowego, ale z perspektywy czasu i tak bardziej przypomina ona dmuchaną lalę niż normalną kobietę; a także wstrząsająca plotka jakoby SEGA miała zacząć wydawać gry na cudze konsole. Jak widać nawet w plotkach często kryje się ziarno prawdy. Poza tym garść screenów z Twisted Metal Black – jak miało się później okazać, ostatniej pełnoprawnej części serii na długie lata – i kolejna zapowiedź Bouncera, który miał się okazać jednym z najbardziej rozczarowujących tytułów dekady. Na deser sprawozdanie z Turnieju Żelaznej Pięści – ogólnopolskich zawodów w Tekkena, w których zwyciężył grający Kumą (!) Icek, nasz rodzimy B-Real z Cypress Hill. Szybko przelatujemy wzrokiem po dziale importów i wkraczamy na terytorium czarnej bestii Sony. PS2 doczekało się masywnego bloku premierowych recenzji, rozpychającego się na 11 stronach. Z ciekawszych tytułów warto wymienić choćby Street Fighter EX3 (żeby przypomnieć sobie, że zanim Capcom strzelił w dziesiątkę z SF4, odbębnił kilka mocno średniackich trójwymiarowych odsłon serii), Silent Scope (nieco zapomniany „symulator" snajpera) czy pierwszą część snowboardowego wygrzewu SSX.

ARCHIWALNE RECENZJE Z NEO+ JUŻ NA RECENZJE.NEOGO.PL

Pozostałe recenzje jakby nieco struchlały w cieniu gier na nextgenowego kolosa, ale znalazło się miejsce dla kilku porządnych produkcji. Jest wspomniane już FFIX z „zaledwie" ósemką – czyżby pierwsza zapowiedź znudzenia Zachodu serią? Banan argumentuje: „**FFIX i tak sprzeda się w jakiejś astronomicznej liczbie bez względu na to co kto o niej napisze. Ale niestety ta gra w tej postaci na wyższą ocenę nie zasługuje**". Kilka stron dalej campuje recenzja Quake III Arena w wersji na Dreamcasta – Nolster stawia dziewiątkę i dodaje: „**Prawda jest taka, że QIIIA jest kolejnym dowodem na lenistwo programistów robiących pecetowe gry. Zamiast zająć się usprawnianiem kodu, wymuszają kupno lepszego procesora lub karty graficznej. Żądny wrażeń użytkownik i tak kupi. Inaczej sprawa wygląda w świecie konsol**". Biorąc pod uwagę ile patentów z rynku PC przejęły konsole w ciągu ostatnich kilku lat, wypada zastanowić się jak długo jeszcze tak właśnie będzie to wyglądać. Na razie jednak darujmy sobie czarnowidztwo i kontynuujmy lekturę. Rzucając okiem na Zelda: Majora's Mask (obowiązkowa dziewiątka) i Medal of Honor: Underground (Flik: „**Jednak tak naprawdę największą przyjemność w grze stanowi właśnie wykańczanie Szwabów**"), powracamy na moment do działu crapiszonów, stłoczonych po bydlęcemu na pięciu stronach. Tu dowiedzieć można się m.in. że Chris Camara Street Soccer ssie niemiłosiernie (Banan: „**Chciałbym zobaczyć minę Chrisa po piętnastominutowej sesji z gotową wersją gry, którą nieopatrznie zgodził się firmować swoim nazwiskiem**"), podobnie jak MTV Skateboarding (Nolster: „**Jaki może być efekt konwersji słabej gry z Playstation na Dreamcasta? Opłakany...**") i K1 Grand Prix (Grabarz: „**Strach patrzeć na takie rzeczy w dobie cudów pokroju Tekkena. Jak to się dzieje, że koderzy puszczają na rynek coś tak obrzydliwego? Absolutna, totalna kaplica**").

Zostawmy jednak znęcanie się nad paszkwilami i przeskoczmy do wieńczących numer stałych działów. W Pocket tym razem króluje Donkey Kong w wydaniu GBC, starannych opisów doczekały się m.in. Tomb Raider Chronicles i Final Fantasy IX, a w Arcadii ponownie znalazła się relacja z wystawy automatów – w tym miesiącu z rzymskiej Enady. Gawędy Po Fai zostały zaś w całości poświęcone ukochanej serii Chmielarza, czyli Virtua Fighter – z okazji oficjalnej zapowiedzi VF4 autor poświęca stronę na wyliczankę pięciu rzeczy, które muszą/nie mogą znaleźć się w grze. Z ciekawszych roszczeń: „**Zabrania się tajnych postaci w stylu wielkiego, niebieskiego i gadającego jeża czy też latającego purpurowego błazna**", „**żadnych rozbłysków, dymów z uszu, mechanicznych przeciwników, latających Holendrów i prądu z rąk**". Na deser obfita porcja listów od czytelników w imadle Banana. Nieco kulturalnych uwag („**BANAN NO ***** NIE MA NIC W NOWYM NUMERZE O NINTENDO BEZ PRZESADY CO?**" – jakbym skądś to znał...), troskliwych zapytań („**Co słychać w redakcji? Wszyscy zdrowi?**") i szczerych obietnic poprawy ze strony szanownego redaktora („**Wobec tego od zaraz zaczynam terapię szokową, która powinna zaowocować sporą liczbą prześmiesznych żartów z puszczaniem Bonków, ślizganiem się na skórce od nomen omen – Banana (hahahahahahahaha) i wpadaniem do basenu**"). ■

ZAGUBIONE W CZASIE

NADWISLANSKI SKORPION

Jakoś tak się złożyło, że do tej pory poświęcaliśmy ten kawałek strony na nieudane akcesoria z Zachodu. Mogłoby się w takim razie wydawać, że Polacy jednak gęsi i nie mają czym się pochwalić w temacie tyleż innowacyjnych, co nie do końca udanych sprzętów

A takiego! Oto przed Wami legenda polskiego osprzętu do grania lat dziewięćdziesiątych – joystick Skorpion firmy Matt.

Z pewnością wielu starszych czytelników pamięta ów genialny twór, ba – niejednemu z Was może on zalegać jeszcze w szafie, tuż obok wysłużonej Amigi – bo głównie wśród użytkowników tej platformy cieszył się przez jakiś czas popularnością. Sam pamiętam czasy, kiedy ów cud techniki miało aż dwóch osiedlowych znajomków, skutkiem czego naściskałem się go ładne kilkadziesiąt godzin. A z późniejszych relacji i wspominek starych wyjadaczy wiem, że nie byłem w tej kwestii odosobnionym przypadkiem. Cóż zatem odróżniało ów joystick od zalewu konkurentów i przez jakiś czas rozpalało wyobraźnię Amigowców? Przede wszystkim, charakterystyczny „czadowy" design – Skorpiona obdarzono stylową, czarno-zieloną kolorystyką i charakterystycznym kształtem nawiązującym do pajęczaka, któremu zawdzięczał nazwę. Z tym ostatnim wiązała się też unikalna funkcja użytkowa, albowiem joysticka można było używać w dwóch pozycjach: Standardowo, stawiając go na płaskiej powierzchni oraz – po szybkim przekręceniu podstawy – pionowo, trzymając dolny drążek w dłoni. Szatańska inwencja!

Niestety, pomimo fajnego wyglądu i jeszcze fajniejszej nazwy (powiedzcie to sobie na głos – „Skorpion"!), po dłuższym użytkowaniu na wierzch wyłaziły rozliczne babole. Konstrukcja urządzenia nie należała do przesadnie solidnych – przyssawki często odrywały się od stołu, styki trzeszczały przy każdym poruszeniu manetki, a całość dość szybko się psuła. Na domiar złego, ustrojstwo potrafiło stawiać opór różny w zależności od płaszczyzny ruchu (góra-dół/lewo-prawo) i było wyposażone zaledwie w jeden przycisk Fire. Dlatego też, po wstępnych ochach i achach Skorpion kończył zazwyczaj w roli joysticka „dla gości" – właściciel zawczasu rezerwował sobie nieco bardziej przyziemny, ale pewniejszy osprzęt. Wiem coś o tym, bo akurat amigowych uciech zaznawałem wyłącznie „w gościach" i – jak już wspominałem – namęczyłem się ze Skorpionem ładny kawał młodzieńczego życia. Nie zmienia to jednak faktu, że joystick ów po wsze czasy zapisał się w mojej prywatnej historii polskiego grania, jako nieodłączna część lat dziewięćdziesiątych. I nie tylko mojej, urządzenie zaliczyło nawet występ w Telewizji Polskiej. Nie wiem ilu z Was pamięta teleturniej o nazwie „Gra", w którym zawodnicy odbijali sobie wirtualną piłeczkę niczym w Pongu. Otóż, owo odbijanie uskuteczniali właśnie za pomocą Skorpiona. Trzymanego w tej bardziej czadowej, pionowej pozycji. Ach, to były czasy... ■

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

DOMAN: GRZECHY ARDANA

W końcu przyszła pora na coś dla prawdziwych mężczyzn. W tym miesiącu dajemy sobie spokój z ambitnymi (tfu) przygodówkami i innymi wytworami zniewieściałej zachodniej szkoły tworzenia gier i wrzucamy na ruszt kawał krwistego, rodzimego schabu. Zirytowani nieudolnymi próbami stworzenia chodzonej nawalanki w klimatach fantasy podejmowanymi przez Anglosasów (jakieś Golden Axe czy inne Knights of the Round – PHI!), nasi rodacy skupieni pod szyldem World Software, we współpracy z Mirage, postanowili pokazać, jak projektuje się poważne gry. Na kolana, chamy. Przed Wami DOMAN!

Wydana w 1995 roku na Amigę gra wrzucała nieprzygotowanego na podobne ekscesy gracza do brutalnego świata przodków, świata „barbarzyńców niosących śmierć", w którym ludzie „za ból płacili bólem". Już w intro wita nas mięśniak dekapitujący wroga w bladym świetle księżyca, niechybnie zwiastując, że po zagraniu w Domana nic już nie będzie takie samo. Zaraz potem dostajemy opcję włączenia lub wyłączenia „Brutality", na co oczywiście gromko odrzekamy „TAK" i ruszamy do boju. Do wyboru para nieokrzesanych wojowników o unikalnej budowie ciała i muskulaturze, która zadziwiłaby profesjonalnego kulturystę – rączy brunet (Doman we własnej osobie) rżnie wrogów mieczem, zaś bestialski blondyn (Baurus, kumpel od piwa) rozprawia się z nimi za pomocą wiernego topora. To ostatni moment, w którym co bardziej wrażliwi osobnicy mogą odejść od ekranu, już za moment rozpocznie się koncert na kiszki i naczynia krwionośne nieprzyjaciół.

Rozgrywka pozornie nie różni się od wspomnianego już Złotego Topora, ale wiadomo wszak, że pozornie to z koziej rzyci da się zmajstrować wyborny puzon. Szybko zatem okazuje się, że przy historii Domana klasyk Segi może pretendować co najwyżej do miana Pozłacanej Siekierki. Nasz wojownik porusza się w prawo, masakrując wszystko co się rusza i za ekran nie ucieka. Krew broczy z wrogów obficie, plac boju zaścielają ucięte czerepy, a całość ubarwia bogata warstwa narracyjna przedstawiana w postaci komiksowych dymków. To właśnie za ich pośrednictwem możemy doświadczyć wiekopomnych fraz, takich jak: „Twoja krew nie jest godna tego miecza psie!!! Dlatego zarąbię cię toporem!!!" tudzież „Ardan zbieraj dupę, bo się klocek niecierpliwi!!!". Słowem – poezja. Jasne, wielu z Was pewnie myśli sobie, że to jakieś popłuczyny po zachodnich hitach. Od razu mówię – KŁAM I HAŃBA! Pewnie, może i taki Giliusz (cóż za idiotyczne imię...) Grzmotogłowy też potrafił chwacko wywijać toporem, ale – tu pytanie za sto punktów – ALE... Czy umiał rozbić obóz na gałęzi przygodnego drzewa i w dodatku rozpalić na niej ognisko? Nie!? A Doman potrafi, co ładnie udowadnia jeden z przerywników. Nie muszę chyba dodawać, że siermiężna oprawa graficzna tylko podkreśla pokłady zalegającego w grze testosteronu (płynna animacja i proporcjonalne postacie są dla niewiast!), zaś sącząca się z głośników muzyka to czyste syntezatorowe pogaństwo. Aha, czy wspomniałem już, że radość z gry w Domana można było dzielić z chętnym do wspólnej walki kamratem? Można! A co dwóch słowiańskich oprawców, to nie jeden. Reasumując... Jeśli nie znasz tej gry, to uwierz mi bratku – nawet nie wiesz ile straciłeś. I nie mówię tylko o widoku nieznanego nauce mięśnia poprzecznego łokcia głównego bohatera, ale o niezapomnianym rozdziale polskiej historii gier. Nadrabiać czym prędzej, ku chwale ojczyzny! ■

RETRO TRIVIA

■ Za pierwszą polską grę powszechnie uznaje się Puszkę Pandory, napisaną w 1986 roku przez Marcina „Borka" Borkowskiego, późniejszego redaktora naczelnego Top Secretu.

■ W jednej z lokacji w grze Reah źródłem tekstur był zeskanowany kawałek mięsa.

■ Zanim założył studio People Can Fly, Adrian Chmielarz miał już na koncie sześć gier wydanych pod szyldem Metropolis: Tajemnica Statuetki, Teenagent, Katharsis, Reflux, Gorky 17, Książę i Tchórz.

■ Najlepiej jak dotąd sprzedającą się polską grą jest Wiedźmin – na całym świecie znalazł sobie ponad półtora miliona nabywców.

■ Jarosław Boberek, rozchwytywany przez autorów polskich lokalizacji aktor, użyczył jak dotąd głosu w ponad trzydziestu grach.

■ Janusz Gajos, legenda polskiego kina, użyczył jak dotąd głosu w zaledwie jednej grze – Hopkins FBI.

■ Współtwórcą scenariusza gry Książę i Tchórz był pisarz fantasy Jacek Piekara. To nie jedyny przykład podobnej współpracy – scenariusz nieukończonej Tower of Worlds wyszedł spod pióra innego polskiego fantasty – Wiktora Żwikiewicza, zaś do produkcji Wiedźmina CD Projekt zaprosił kilku artystów na co dzień nie związanych z grami, m.in. pisarza Jacka Komudę, rysownika Przemysława Truścińskiego oraz znanego grafika i animatora, nominowanego do Oscara Tomasza Bagińskiego.

■ Polska przygodówka Reah nie mogła ukazać się w Stanach w wydaniu z siedmioma dostępnymi językami, bo wówczas Amerykanie odczuliby, że nie jest to wersja przygotowana specjalnie z myślą o nich. Dlatego na rynek amerykański przygotowano osobną edycję, zawierającą tylko trzy języki.

■ Problemy z amerykańskim wydawcą mieli także twórcy FPSa Mortyr. Przerażona pielęgniarka zasłaniająca dłońmi twarz wyglądała dla nich jakby oferowała seks oralny, a w projekcie jednej z broni dopatrzyli się symboliki fallicznej.

■ W grze Reah, w prawym dolnym rogu ekranu, widnieje ikona chorągiewki. Nie służy jednak do niczego. Jak później wyjaśnili twórcy, była to pozostałość po systemie szybkiego podróżowania, w którym chorągiewką miało oznaczać się miejsca docelowe. Systemu nie udało się wprowadzić, ale ikona została.

■ W grze Wiedźmin wyłapać można cytaty i nawiązania do dzieł m.in. Mickiewicza, Słowackiego i Stanisława Staszewskiego (taty Kazika).

■ Jednymi z pierwszych gier, które doczekały się polskich wersji językowych były System Shock, Syndicate i Legend of Kyrandia.

■ Wielu kojarzy wydaną w 1996 roku przez LK Avalon grę A.D. 2044, luźno opartą na scenariuszu kultowej Seksmisji. Nie wszyscy jednak zdają sobie sprawę, że był to remake przygodówki na Atari z 1991 roku, autorstwa Rolanda Pantoły.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 1: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

EXTRA CENA: 99 zł

WYCZERPANY

NAKŁAD WYCZERPANY

WARIANT 1: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

WARIANT 2: POŁÓWKA

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 49 zł

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

http://recenzje.neogo.pl
JUŻ PONAD 1000 RECENZJI GIER

http://neogo.pl
codzienna porcja nowinek ze świata konsol, ciekawe dyskusje, materiały video w HD, relacje z pokazów i wiele innych atrakcji

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Dziś w FAQ m.in. o nadchodzących szlagierach z gatunku First Person Surgeon i mediRPG, barbarzyńcach znudzonych schematycznością wycinania w pień kolejnych nieprzyjaciół, tajemnicy znikającego sprzętu godnej Scooby'ego i starszych panach zerkających spode łba na młode niewiasty w autobusach. Aha, przy okazji odpowiedzieliśmy też na parę listów od czytelników. Zapraszam do lektury!

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Witam. Jak myślicie, na polskim rynku prasy ZNÓW jest miejsce dla pisma stricte handheldowego? 3DS, do tego combo PSP+DS+iPhone? Namawiam, pozdrawiam.

Dobre pytanie. Z jednej strony, na rynku przenośnych urządzeń do grania zdecydowanie robi się coraz gęściej i bardziej interesująco. Z drugiej, czy fani tego typu urządzeń byliby chętni wysupłać co miesiąc te parę złotych na magazyn im poświęcony? Nie podejmuję się odpowiedzi.

↘ W RDR w kupionych domach są skrzynie. Skąd się biorą w nich naboje?

Kurierzy dowożą na mułach. No co, wytłumaczenie dobre jak każde inne.

↘ WTF, a gdzie Marcellus w kto jest kim i kto teraz biega Gulaszowi po kawę, robi zakupy i nosi brudy do pralni? Kola RocknRolla

Jak zauważyła część z Was, Marcel wyfrunął z enplusowego gniazda (prawdopodobnie w celu doskonalenia planu podbicia kuli ziemskiej), co nie musi wcale znaczyć, że już nigdy nic dla nas nie napisze. Obowiązkami, o których piszesz od dawna zajmuje się niezastąpiony Chest Rockwell (dlatego nie wystarcza biedakowi czasu na pisanie).

↘ Hej. Chyba sto lat przeleżałem pod lodem, ale... Od czego konkretnie wzięto to 360 w przypadku Xboxa? Pozdrawiam. Śmietan.

Głównie od tego, że „Xbox 2" brzmiało im zbyt sztampowo, a dwójka w nazwie konsoli mogła komuś zasugerować, że będzie ona konkurować z PS2, a nie z PS3. Oczywiście spece od marketingu dorobili do tego całą filozofię z symboliką okręgu i stawianiem gracza w jego środku, ale jako prostaczek zostaję przy tej pierwszej wersji.

↘ Witam Pana Doktora. Czy na str. 26 październikowego nr N+ na zdjęciu wśród „gwiazd" nie znalazł sie czasem Wasz były kolega z redakcji, Pan Banan:-D?

A owszem, to właśnie nasza była redakcyjna gwiazda. Jak widać po opuszczeniu enplusowych pieleszy nie powodzi mu się najgorzej.

↘ Siemka, gdzie można kupić dysk twardy do Xboxa 360?

Yyy... W sklepie? Wiem, brzmi nieprawdopodobnie, ale nie powinieneś mieć problemu z dostaniem takowego w byle przybytku handlującym osprzętem do grania, tudzież na aukcjach internetowych.

↘ W RDR po kupnie konia za 750$ gdzie mogę go odebrać?

Po wykupieniu licencji na daną kobyłę wystarczy wybrać odpowiedni certyfikat z menu (pod „select") – od tej chwili za każdym razem gdy zagwiżdżesz, przypędzi odpowiednia chabeta.

HOUSE IN DA HOUSE

Witam! Czytam wasze pismo od początku. Bardzo mi się podoba jak i wielu fanom seriali medycznych i medycyny. I tu nasuwa się problem: Może byście poświęcili parę numerów czy jeden na jakieś małe opisy, recenzje, czy cokolwiek innego, jakichś symulatorów i gier na podstawie seriali medycznych (Ostry dyżur, Chirurdzy, House M.D.)? COKOLWIEK! Nie piszę tylko w swoim imieniu, ale także wszystkich fanów (Seriali i medycyny). Mam nadzieję, że odpowiecie.Pozdrawiamy!
Jakub Mróz i fani seriali medycznych

▶ Udało Ci się, poruszyłeś moje skamieniałe serce. Niniejszym wnoszę o poświęcenie całego następnego numeru na megarecenzje gier House Effect (wstrząsające, wielowątkowe diagnozy i minigierki w łamanie zasad konwencjonalnej medycyny – ocena 11/10), Call of Medicine (mocno poskryptowana, ale szokująco dynamiczna symulacja walk z zarazkami – 9,9/10) i Red Dead Reception Desk (wcielamy się w bohaterską pielęgniarkę na izbie przyjęć – Lara Croft odchodzi do lamusa – 16/10). Teraz pozostaje tylko czekać cierpliwie i nie zmieniać kanału!

WIELCY, ŹLI I SCHEMATYCZNI

Witam. Ostatnio dość często piszecie, że walki z bossami, na których należy znaleźć sposób są wspaniałe, ponieważ zmuszają do myślenia. Otóż nie. Dlaczego? Ponieważ w 99% przypadkach wygląda to tak: Najpierw giniemy kilka razy szukając „jedynego, słusznego rozwiązania". Gorzej jak nie możemy znaleźć, wtedy to już maksymalna frustracja, a chwilę później kaplica. Następnie kiedy/jeśli już znajdziemy, wprowadzamy w życie, czyli powtarzamy do znudzenia jeden i ten sam schemat ;(

▶ Witam również i od razu wyjaśniam, że list otrzymaliśmy jeszcze przed ukazaniem się poprzedniego numeru, zawierającego artykuł o bossach autorstwa Sasa. Także Król Akwilonii wstrzelił się tematycznie za pomocą czystej telepatii.

To by nie było nawet takie straszne, ale jest. Weźmy na przykład świetnego Darksiders, któremu notabene jednak nie mogę dać 10/10, właśnie ze względu na walki z bossami. Przykładowa walka, np. z Tiamatem (z resztą z każdym innym też) – gość sobie lata; nieważne czy rzucimy w niego jedną, czy sześć bomb, bo zawsze straci tyle samo energii, zawsze spadnie na ziemię w ten sam sposób, zawsze tak samo wstanie i wreszcie zawsze tak samo będzie dalej latał. Jak już leży na ziemi, nieważne czy go tłuczemy po skrzydłach czy po łapach, czy po pysku, zawsze straci tyle samo energii. Nigdy mu się nic nie dzieje z tego tytułu, że mu posiekaliśmy całe prawe skrzydło (mógłby chociaż udawać, że go boli). Potem gość niby zmienia taktykę (trochę inaczej nas atakuje), ale co z tego, jak to jest zaskakujące tylko za pierwszym razem, potem znowu robi się przeraźliwie wtórne.

▶ Zgoda. Mnie też akurat ta walka zapadła w pamięć, z podobnych co Tobie powodów.

Inny przykład, to Dark Sector, skądinąd bardzo fajna gra. Walka ze Stealthem. Megabzdurne zakończenie, gościa trzeba ubić finisherem, wbijając mu glaive w twarz. Oczywiście wedle autorów ten atak zada mu więcej obrażeń i go ostatecznie zabije, aniżeli władowanie w niego jakichś 50 kiloton energii, za pomocą najprzeróżniejszych broni, co niestety uskuteczniałem, przez kilkadziesiąt minut.

▶ Czy Dark Sector to „skądinąd bardzo fajna gra" – oj, polemizowałbym. Dlatego też wyparłem ją z pamięci, włącznie z opisywaną przez Ciebie walką.

Podsumowując, to nie jest szukanie „sposobu" na bossa tylko „schematu". Jednocześnie po przejściu takiego gościa, jak i całej gry, najprawdopodobniej nigdy już nie wrócę do tych naprawdę świetnych gier. Czemu? Ponieważ nie mam zamiaru powtarzać w kółko tych samych, nudnych schematów. Tego typu walki z bossami nie są fajne tylko nudne, wtórne, naiwne i co najgorsze głupie. Żeby była jasność, nie krytykuje tego rozwiązania tylko sposobu, w jaki jest wprowadzone. Komuś zależy na „inteligentnej" walce z bossami? Okej, tylko niech na tego bossa będą chociaż 3-4 „sposoby", a nie jeden „słuszny schemat". Btw, jakie to jest bezsensowne, że jak dochodzimy do bossa, to zawsze minutę wcześniej znajdujemy przedmiot, którym go musimy ubić lub ewentualnie ten przedmiot/element otoczenia jest już na planszy, na której akurat walczymy.
Konan

▶ Niby trudno odmówić Ci słuszności, o władco barbarzyńców. Z drugiej jednak strony – czy prostackie faszerowanie wielkiego pana ołowiem rzeczywiście stanowi dobrą alternatywę? Nie wspominając już o tym, że podane przez Ciebie przykłady nie są jeszcze najbardziej horrendalnymi – wystarczy wspomnieć Ninja Gaiden, gdzie zachowania każdego bossa trzeba było uczyć się na pamięć, włącznie z najmniejszym podrapaniem się po zadzie czy zatrzepotaniem rzęsami. A po dziesiątej próbie rozwalenia i tak nierzadko gra cofała nas o pół poziomu. Heh, makabra, sam się zastanawiam, w jaki sposób udało mi się ukończyć obie części, nie roztrzaskując pada ani nie okaleczając domowników. Udana walka z bossem to chyba kwestia znalezienia owego mitycznego „złotego środka", przy czym Twoja propozycja kilku możliwych sposobów jest oczywiście trafna, ale jak widać – nie wszystkim się chce.

KONSOLA NA PARĘ

Witam wszystkich. Piszę do was z powodu paru spraw. Mianowicie wiem, że na PS3 ma wyjść Portal 2, a to oznacza Steam. Więc czy to znaczy, że na PS3 będzie Steam?

▶ Właśnie tak, Valve ogłosili to już na tegorocznym E3. Jak to będzie wyglądało w praktyce – przekonamy się w przyszłym roku.

Czy coś wiecie o Orange Box na PS3? Jestem wielkim fanem Steama, mam Orange Boxa na kompa, a na święta kupuję PS3 z paroma grami.

▶ Wiemy tyle, że ukazało się dobre trzy lata temu, ale jeśli masz już wersję na PC, to tę na Play'a możesz sobie darować. Valve raczej się tą konwersją nie popisało. Jeśli szukasz archiwalnej recenzji – zajrzyj na http://recenzje.neogo.pl

PS. Czy twoje przezwisko DrMax jest związane z Samem i Maxem? Siemka.
Piesiop

▶ Niezły trop, ale nie. Inna sprawa, że jestem fanem serii, a z psychopatycznym futrzakiem czuję pewną zażyłość (m.in. występuje on od zawsze w roli mojego internetowego awatara). Co do faktycznego pochodzenia ksywy – nie zdradzę, tak jest ciekawiej. Siema.

EWAKUACJA SPRZĘTU

Już na samym początku chciałem Was bardzo serdecznie przeprosić za mój „toaletowy" humor i bardzo niełądne zachowanie. PRZEPRASZAM i zaręczam, że się to więcej nie powtórzy.

▶ E tam, nie ma sprawy, tak sobie tylko szydziłem starym zwyczajem. Zresztą, nie mam nic przeciwko toaletowemu humorowi, po prostu we wstępie do Twojego poprzedniego listu było trochę za dużo toalety, a za mało humoru ;]

A teraz po oficjalnych przeprosinach chciałem zapytać Was i wszystkich czytających Waszą gazetę o dziwne zjawisko, jakie napotkałem dnia 02.11.2010. Dotyczy to zadziwiającej wręcz plagi znikania komponentów do konsoli Xbox 360 (chodzi mi o dyski, pady, kable i całą masę sprzętu, którego nie wymieniłem, a dotyczy to oczywiście „starszych" modeli, nie slima). Jestem trochę zdziwiony, bo nie sądzę, że nagle wszyscy posiadacze „starszej" konsoli przerzucą się na slima. Info dotyczące wycofania ze sprzedaży artykułów do X-a dostałem od pana jednej z dużych sieci sklepów z elektroniką. W sklepie o nazwie „S..." zostałem poinformowany, że to decyzja nie podjęta przez dyrektorów sieci, ale przez dystrybutorów (czy marketingowców, czy jak się tam oni nazywają, to nieistotne). Taka wytyczna została wydana i kropka. Wiem, że

będzie to „odbijanie piłeczki", jedni zwalają na drugich, ale czemu my (tzn. najbardziej zainteresowani) musimy za takie decyzje cierpieć? Nie do końca rozumiem takie podejście i może to dotyczy tylko Łodzi. W innej znanej sieci sklepów „M..." towar do wyczerpania zapasów w magazynach. Co się dzieje? Przecież wszystkie serwisy samochodowe zarabiają na częściach (mają problem, bo sporo zamienników się zgadza), ale np. taki twardy dysk do konsoli Xbox 360 to (prawie) monopol. Wielu na pewno się skusi na przeróbki, ale też są ludzie, którym nie chce się w to bawić i chcą kupić oryginał (jak ja). I meritum sprawy: Kto jest odpowiedzialny za taki stan rzeczy? Czy faktycznie panom na stanowiskach kierowniczych wydaje się, że wyrzucimy nasze „starsze" konsole? Usłyszałem tylko jedną stronę, ale może ktoś z Was wie coś więcej na ten temat? Może to awantura o nic, dysk do konsoli zamówiłem w sklepie i z tym problemu nie było, ale jak ktoś chce kupić „tu i teraz", to zaczynają się schody. Termin oczekiwania w sklepie to około 10 dni i o dziwo nie chcieli zaliczki. Po rozważeniu kilku za i przeciw wydaje mi się, że szybciej bym go dostał gdybym kupił na aukcji internetowej (i z całą pewnością taniej). Ale problem jest i nie ma co go ukrywać. Serdecznie pozdrawiam.
Tamodar

▶ Ciekawe to o czym piszesz, tym bardziej że (przyznam się bez bicia) nie zauważyłem tendencji „czyszczenia" sklepów z podzespołów. Inna sprawa, że rzadko zaglądam do „fizycznych" sklepów, bo ich oferta zawsze wydawała mi się lekko wybrakowana. Co do postawionej przez Ciebie teorii spiskowej, jakoby MS chciał delikatnie zasugerować klientom przesiadkę na nowy model konsoli... No, nie potwierdzam, ani nie zaprzeczam, ale taki ruch wydawałby mi się dość ryzykowny. Pozdrawiam również.

SKOSTNIALI RUTYNIARZE

Czołem. Będę krytykował, więc jak macie zły humor to skasować. Zastanawiam się od roku z okładem dlaczego przestałem czerpać przyjemność z czytania Waszych recenzji. I tu pytania: może wyrosłem z gier, może gry się zmieniły, może Wy inaczej piszecie? I doszedłem do wniosku, że i owszem – gry się zmieniły, ja stary się robię, ale to nic w porównaniu z tym, w jakim kierunku wyewoluowały recenzje. Otwieram nowe N+ i padło na Last Window na DSa. Nie żebym osobiście nie przepadał za robotą Kaxiego, ale ta recenzja to przykład pisania „pod siebie". Co mam na myśli? Jesteście starymi wygami, gracie zawodowo, macie co wpisać do swojego growego CV. W normalnych warunkach takie doświadczenie powinno przecież procentować, jednak mnie nie podoba się, że wszystko, co piszecie powstaje tak, jakby było adresowane do Was samych. Do takich Was, autorów, którzy siedzicie w temacie po łokcie. Te recenzje brzmią, jak rozmowy, które pewnie prowadzicie. Znacie wszystkie części danej serii, związane z nimi historie, mechanikę, fabułę, autorów, wydawców – słowem wszystko! I być może, gdy ze sobą rozmawiacie właśnie to jest na poziomie, który Was nie nudzi i który jest przefachowy i pro-gamerski. Ale Panowie, piszecie dla zwykłego człowieka. Być może dla dzieciaka, który dopiero zaczyna, nie zna historii nawet nie najstarszych gier. OK – konkrety. Czego zabrakło w recenzji Last Window? Moim zdaniem treści nt. samej gry! Najważniejszego! Czego mogę się dowiedzieć? Kilku podstawowych informacji: że to kryminalna przygodówka, że akcja toczy się w latach 80., że mamy jakąś bliżej nieokreśloną cyfrową powieść, są zagadki, i to właściwie tyle, jeśli chodzi o szczegóły! Czy reszta jest oczywista, nie warto pociągnąć tematu samej gry? Jakie mamy poza tym informacje? Coś w felietonowym stylu: kulisy prawie-nie-powstania gry (bankructwo Cing), historia serii („mrugnięcia oka do tych, którzy rozwiązali pierwszą z tajemnic", „Hotel Dusk", „Another Code"), miłe wspomnienia z poprzednich części („nie sądziłem, że będę miał możliwość ponownego wcielenia się w Kyle'a", „to raczej prezent dla tych, którzy wyłożyli pieniądze na poprzednie gry Cing"), zdawkowe informacje o tym, co się zmieniło w Last Window w oparciu o gry, o których istnieniu czytelnik mógł nawet nie wiedzieć (sic!), i tu np. „usprawniono nieco interakcję", czy „łatwiej zobaczyć napis Game Over" – czy autor mówi do siebie? Bo do mnie to na pewno nie jest adresowane i sądzę, że wielu czytelników zgodzi się ze mną. Może domyślacie się, co jest dla mnie wzorem, że tak Was krytykuję. Oczywiście growa prasa lat 90., bez zbędnego odnoszenia się do TEGO miesięcznika, żeby nie wyjść na zatopionego w nostalgii dziada. Nie o to chodzi. Tamte teksty były ŻYWE, wypływające z rumieńców na twarzy i pasji, a nie znudzenia kolejną produkcją właściwie nic niewnoszącą i wtórną. Tamte teksy skupiały się na grze, były o grze, pisaliście wtedy o grach, a nie o ich kulisach, zabiegach marketingowych im towarzyszących, o wydawcach, fuzjach, pieniądzach, ciekawostkach i sławnych w branży ludziach, innych poboczach i marginesach, a ostatnio nawet i o Krzysztofie Ibiszu, na litość boską! Choćby najbardziej interesujące, nie zastąpią mi dobrej recenzji o grze, w której znajdę taką treść, którą pochłonę i zajarzę od A do Z, choćbym urodził się wczoraj. Pomyślcie o tym, bo Wasz styl nieco skostniał i zrutynizował się! Z pozdrowieniami,
Baribal

Kaxi: Problem, o którym piszesz z pewnością istnieje. Sęk w tym, że zawsze ktoś będzie niezadowolony. Na przykład ludzie, którzy znają daną serię, będą się nudzić czytając o podstawowych założeniach nowej części. Zawsze są dwie strony. Poza tym żyjemy w czasach Internetu i to tam ludzie najczęściej szukają tego typu informacji na temat gier, oczekując od miesięcznika czegoś więcej. Co do przykładu z Last Window, to zwróć uwagę, że miałem tylko pół strony. Na takiej powierzchni nie sposób napisać o wszystkim. A skierowanie recenzji do fanów pierwszej części miało swój głębszy cel – jeżeli nie znasz Hotel Dusk, nie masz czego szukać w Last Window, bo to gra typowo dla miłośników gier Cing. Jeśli dalej jesteś zainteresowany – zacznij od HD. Taka jest wymowa tego tekstu. Zgadzam się, że tekst mógł nie być dla osób nieobeznanych w temacie, ale powtarzam, zawsze są zadowoleni i niezadowoleni. Nie można też w każdym tekście pisać o podstawach, bo to okrutnie nudne. Moja obserwacja jest taka, że w obecnych czasach recenzje w pismach nie mają na celu dostarczać konkretnych informacji (powszechnie dostępnych w Internecie), ale po pierwsze doradzać, a po drugie bawić, na przykład humorem, stylem czy ciekawostkami.

▶ Od siebie (znaczy – Maxa) dodam też, że generalizowanie na podstawie jednej recenzji, która akurat nie przypasowała, że wszystkim „nam" się styl zrutynizował wydaje mi się ociupinę niesprawiedliwe. Mimo wszystko nie odnoszę wrażenia, żebyśmy funkcjonowali na zasadzie zbiorowej świadomości, wszyscy jak leci waląc teksty od narzuconego z góry szablonu. Może to tylko osobiste odczucie, ale mimo wszystko mam wrażenie, że w N+ funkcjonuje co najmniej kilka stylów pisania. Rynek się zmienił – zgoda, ale (mogę mówić za siebie) nie zmienił się mój stosunek do gier, tzn. lekko sceptyczny, czasem zahaczający o złośliwość, ale mimo wszystko entuzjastyczny. Po ludzku – z wiekiem i stosikiem napisanych tekstów nie zatraciłem umiejętności jarania się nowymi grami w stopniu dokładnie takim samym, jaki przejawiałem np. 10 lat temu. Aha, uwierz mi, doskonale rozumiem nostalgię do magazynów z lat 90., bo wywarły one na mnie olbrzymi wpływ, a TEN miesięcznik (zakładając, że myślimy o tym samym miesięczniku) ma u mnie po wsze czasy zagrzane miejsce w sercu. Tyle tylko, że – jak sam zauważyłeś – czasy się zmieniły. To raz. Dwa, że ślepe naśladownictwo tamtych wzorców (jakkolwiek fajnych) nie wyszłoby na dłuższą metę na dobre ani nam, ani czytelnikom. A żeby było jeszcze śmieszniej, doskonale pamiętam, że do tych kultowych magazynów przed piętnastoma laty też przychodziły listy wytykające, że „już nie piszecie tak jak kiedyś" i „teraz to jakoś tak bez serc, bez ducha". Przyjmując z pokorą Twoje uwagi, pamiętam jednak, że punkt widzenia należy mimo wszystko zawsze przefiltrować przez punkt siedzenia. Howgh.

IDA GRUDNIOWA

Nie będę się bawić w żadne dziwne powitania, dziwne wstępy itp., bo i tak mój mail będzie krótki (a przynajmniej tak zakładam). Chciałabym po prostu podziękować Grabarzowi za jego felieton z listopadowego numeru Neo. A dokładniej za to, co napisał na prawie samym końcu. Tak mnie natchnęły Twoje słowa, że aż kliknęłam „Compose mail", wpisałam adres e-mail, tytuł i... teraz piszę treść :) Tak się składa, że mam jedno jedyne największe na świecie marzenie dotyczące zawodu (z którego wychodzi pierdylion mniejszych marzeń :D), a dzięki Twoim słowom, Panie Grabarzu, po raz kolejny tylko utwierdziłam się w przekonaniu, że trzeba iść do przodu, schować sentymenty, nie oglądać się za siebie i próbować, próbować... aż się nie uda ^o^ Niestety, problem w tym taki, że większość koleżanek i osób mi bliskich odwróciła się do mnie tyłkami, twierdząc, że chyba mnie... wiadomo co. Nawet jeśli niektórzy tego nie zrobili, to zapewne myślą tak w głębi duszy. Ostała się tylko jedna dobra koleżanka, która mnie wspiera i mogę napisać do niej o swoich wątpliwościach o każdej porze dnia i nocy, a ona zaraz te moje głupie wątpliwości rozwieje :) Byłoby mi bardzo miło, gdybym przeczytała też od Ciebie jakieś „encouraging words" (przepraszam za to wtrącenie angielszczyzny, nie mogłam się powstrzymać :P) w odpowiedzi na mojego durnego maila. Ale takie bez ironii, sarkazmów i tym podobnych, proszę? A tak poza tym, jak najbardziej podzielam Twoje zdanie i tym mailem chciałabym też zachęcić innych, którzy mają marzenia, żeby z nich nie rezygnowali, bo niestety w tym kraju jest jakaś dziwna przypadłość pt. „Masz marzenie? To my je stłamsimy. Jedyną słuszną drogą jest nauka, nauka, nauka... i praca, praca, praca. Oczywiście nie taka, jaką byś chciał

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ W jaki sposób można odzyskać save'y z zepsutej konsoli PS3 i zgrać je na nową konsolę?

Zależy co Ci się w niej zepsuło – jeśli nie jest to dysk twardy, najprościej chyba przełożyć go do innej maszyny i stamtąd zgrać swoje dane na pendrive.

↘ Witam redakcję. Jaką grę na PC opłaca się najbardziej kupić?

Pytanie z gatunku zatykających. Jeśli jednak dotyczy gier wydanych wyłącznie na PC... W tym roku był choćby Starcraft 2. Poza tym sporo tytułów natywnie konsolowych ukazuje się także na pieca.

↘ Siema doktorku. Co wiesz o awaryjności PS3 60GB i jak wypada ona w porównaniu z X360 Premium 60GB. Mam obie i nie wiem, która jest bardziej podatna na awarie! Pozdrawiam, Kasper!

Awaryjność jak to awaryjność, występuje na obu maszynach. PS3 ma tę przewagę, że nie dotyka jej zmora znana jako RROD. Gdybym miał strzelać, która pierwsza wyzionie ducha, to paluch skierowałbym raczej w stronę 360-tki.

↘ Doktorze, czy jakieś ptaszki ćwierkają o tym czy Fallout: New Vegas ukaże sie w języku Mieszka I? Pozdrawiam. Śmietan.

Z przyswojeniem mowy Mieszka I moglibyśmy mieć w obecnych czasach lekki problem (acz supermutanty nawijające po staropolsku – miałbym ubaw, nie powiem). Jeśli zaś chodzi o prozaiczne spolszczenie – na PC dostępne jest w formie patcha, nie zapowiada się jednak, by pojawiło się także na konsolach.

↘ Witam. Czy da się podłączyć konsolę Sony do monitora LCD z wejściem d-sub i dvi -d? Jakie będą potrzebne kable i przejściówki?

Jasne, sam korzystam z takiego właśnie rozwiązania. Wystarczy dokupić kabel HDMI/DVI. Koszt raptem parunastu złotych.

↘ Witam. Chciałem sie dowiedzieć czy jest jakaś szansa by God of War: Duch Sparty pokazał się na PS2? Pozdrawiam!

Nie wykluczałbym, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że PS2 wciąż jest najpopularniejszą konsolą w Japonii (i nie tylko), a trzepnięcie porta z PSP nie byłoby wielkim problemem. Tym niemniej, na razie nic a nic w tym temacie nie słyszeliśmy. Brak konwersji Chains of Olympus nie zwiastuje jednak, byśmy szybko mieli doczekać się Ducha Sparty na PS2.

↘ Witam! Jak zdobyć wszystkie zakończenia w trybie Story w BlazBlue Calamity Trigger? Na każdej postaci mam 78 % ukończenia i nie mam pojęcia jak dobić do 100. Pozdrawiam!

Story w BB jest nieco pogmatwane, dopiero po pokonaniu go częścią postaci otwierają się nowe rozgałęzienia w innych. Także, nie wdając się w szczegóły, jeśli faktycznie grałeś już wszystkimi, spróbuj przejść raz jeszcze Hakumenem i v-13, powinna odblokować się ścieżka do prawdziwego zakończenia.

↘ Witam. Czy jest jakakolwiek możliwość spolszczenia gry Oblivion na Xboxa 360? Jeśli nie, to jakie gry tego typu polecacie?

Co do Obliviona – raczej za późno na to. Inne gry tego typu – oba bethesdowe Fallouty nieco go przypominają. Tyle, że są lepsze.

wykonywać". Także, ludzie, nie poddawać się! Myśleć pozytywnie, biec przed siebie, a jak się upadnie to wstać, otrzepać się i biec dalej!

▶ Jako, że nie jestem Grabarzem, pozostaje mi wciąć się bezczelnie, niczym pijany wujek w kadr zdjęcia z pierwszej komunii, i ochoczo przyklasnąć takiemu podejściu. Pozostając w roli lekko ubzdryngolonego wujaszka pozwolę sobie rzec: Marzenia są jak zewnętrzne narządy płciowe – często wstyd je obnażyć przed innymi, ale tym niemniej bez nich ani rusz.

Poruszę tu przy okazji jeszcze jeden temat – czy widok dziewczyny czytającej Neo+ jest naprawdę taki niecodzienny? Bo zawsze jak jadę gdzieś z moim ulubionym czasopismem (to nie jest wazelina, naprawdę uwielbiam Neo) to ludzie w autobusie/trolejbusie/tramwaju/SKM/gdziekolwiek indziej gapią się na mnie i na to, co trzymam w ręku, podzieleni przeważnie na trzy grupy:

1) Młodzież płci przeciwnej w wieku szkolno-studiującym, twarze wyrażające: „Ona czyta... Neo... plus...? O___O".
2) Panie ok. lat 40-50, twarze wyrażające: „Hm.. to chyba nie jest >Viva!<".
3) Panie i panowie, lat 60 i więcej, twarze wyrażające: „Co za okropieństwa ogląda ta dziewczyna?!" (a pismo otwarte akurat na artykule np. o jakimkolwiek slasherze zombiakowym... czy coś xP).

Wytłumaczcie mi ten fenomen, a ja czekam na listy od innych dziewczyn – halo, wiem, że tam jesteście! Ujawnijcie się, wyjdźcie z konsolowej szafy! LOL ;D

▶ Hmm. Pewnie powinienem napisać coś w stylu „no coś Ty, codziennie widuję całe tabuny niewiast zaczytujących się ich ulubionym czasopismem o grach". Sęk w tym, że istotnie nie jest to dla mnie widok nagminny. Może to mieć coś wspólnego z faktem, że o ile mogę staram się unikać podróżowania środkami transportu miejskiego, i w ogóle aż tak znowu często nie ruszam się z mojej nory. Tak, to może być to... Tym bardziej cieszy kolejna porcja korespondencji od przedstawicielki płci pięknej. Piszcie więcej, dziewczyny. Nie dajcie się prosić.

A na koniec podpiszę się swoim prawdziwym imieniem, żeby nie było, że tchórzę :D
Ida :)

▶ Andrzej, miło mi.

PRZYCHODZI OLDBOJ DO DOKTORA...

Czołem Doktorze i ekipo N+!
Napisałem do Was kiedyś maila, zaczynając od tego, że jestem Waszym czytelnikiem od pierwszego numeru NEO (bez plusa). Dziś zacznę od tego, że w życiu swym, ponad trzydziestoletnim, miałem wiele konsol. Szaraka, Czarnulę, GBA, NDS, PSP, GameCube, Xboxa, N64, Xboxa 360, PS3 (kolejność najzupełniej przypadkowa). Jednej z nich nie lubię! I nie boję się do tego przyznać. A imię jej Xbox 360. Miałem dziada przez jakieś dwa miesiące. Sprzedałem. Kupiłem PS3. I przypomniałem sobie za co lubię konsole! Ale po kolei. Czymże podpadł mi ów Kloc? Jest głośny! Bardzo! Baaardzo! W dodatku przy każdym dotyku trzeszczy jak słabiutko spasowana zabawka zmontowana przez firmę Małe Chińskie Rączki. Może i nowa wersja wszystkich tych dwóch wad nie posiada, ale smród pozostał. Poza tym ja naprawdę nie wiem gdzie jest przycisk A, gdzie B, a gdzie X i Y. Cały czas głowę świdrują mi kwadraty, kółka, trójkąty... Nie wiem jak to się stało, ale od czasów PSXa mam to zakodowane w swej łysawej już łepetynie. I koniec. Więcej informacji nie przyswajam... A uwierz mi Doktorze, próbowałem.

▶ Hehe, u mnie to działa w obie strony – czasami daje mi się we znaki, że na padach obu konsol jest przycisk X... Tyle że w innym miejscu. Zwłaszcza przy QTE można się ugryźć w pośladek. Inna rzecz, że trudno winić MS za to że masz zakodowaną w głowię geometrię Sony. Podobnie byś narzekał przy przesiadce np. ze SNESa na pierwszą PS – jakże to, miałem ABXY, a tu nagle jakieś kwadratury koła...

Po co o tym piszę...? Bo mogę. Bo czuję, że mimo tego nie jestem fanboyem. Że nikomu tym krzywdy nie wyrządzam. Mogę dziada nie lubić i już, prawda?

▶ Ja nie bronię. Tak długo jak nie próbujesz równie ważkimi argumentami przekonywać innych do swojej racji, możesz nawet uważać, że lewatywa z tłuczonego szkła to niezawodny sposób na hemoroidy. Nic nikomu do tego.

Skoro już przy negatywnych odczuciach jestem, zahaczę o LBP. Nie wiem jak to możliwe, ale zanudziła mnie ta gra. Zanudziła ona człowieka, który przy Fury of the Furries (tak to leciało?) spędzał w zamierzchłych czasach całe noce. Uwielbiałem tę grę. Katowałem też wszystko co platformówką było lub koło takiej stało. A tu... Nic. Zero uczuć. Nudy. W ogóle bardzo mi się gust growy zmienił. Choćby bijatyki. Kiedyś konieczny element domówek. Dziś temat zupełnie zapomniany. Czy wszystko ze mną w porządku Doktorze?

▶ Nie wiem, ale jako osobnik, któremu wielokrotnie stawiano podobną diagnozę zalecam: Nie przejmuj się za bardzo. LBP mnie nie znudziła, bo nie miała czasu, za szybko przelazłem, a w społeczność raczej się nie bawiłem. Jak dla mnie to sympatyczna, choć niepozbawiona wad platformówa. Nie uważam, broń Boże, żeby każdy miał obowiązek się w niej z miejsca zakochać. Mordobicia – nie wiem co Ci rzec. Nadal je uwielbiam, chociaż bezpośrednie starcia z kumplami zastąpiłem tłuczeniem nieznajomych ludków z Internetu. Może faktycznie (dramatyczna pauza) wydoroślałeś? Strach się bać.

Mam nadzieję, że tak i lecę dalej. Jedną z ostatnich gier, jakie dały mi mnóstwo radochy był Battlefield Bad Company 2. Pyszna pozycja. Najadłem się strzelania i jestem syty jak wilk. Tylko że wszystkie te delikatesy miały miejsce w trybie single. A multi? Otóż zachęcony trybem dla jednego gracza postanowiłem podbić Świat w grze wieloosobowej. Włączam, biegnę. Trach. Nie żyję. Nic to, pewnie przypadek – pomyślałem. Jeszcze raz. Świetnie. Jestem w jakimś budynku. Z góry wszystko widzę. Mnie chyba nikt. Kabum! Nie żyję. Co jest!? Podjąłem jeszcze kilka prób, ale każda kończyła się podobnie. I mam pewien wniosek. Tryby multi są dla samotnych/bezrobotnych/młodzieńców. Ja mam kupę roboty by utrzymać rodzinę. Jak już na nią zarobię, to jeszcze przydałoby się dać im trochę czasu. Gram ze 2-3 godziny w tygodniu. Nie mam szans w multi. Pogodziłem sie z tym. Jak myślisz Doktorze, azali dobre są moje wnioski, czy się usprawiedliwiam, a jestem po prostu cieniasem?

▶ Jesteś cieniasem. No dobra, dworuję sobie z Ciebie. Do wymienionych bezrobotnych/samotnych młodzieńców dodałbym jeszcze dzieciaki na garnuszku rodziców, tudzież obsesjonatów katujących przez dwa lata non stop jedną grę (ja bym tak nie umiał, cenię sobie zróżnicowaną dietę). Ach, no i są oczywiście także cyborgi, którym takie cuda naprawdę przychodzą naturalnie. Ale nie ma ich tak znowu wielu, żeby szaraczki naszego pokroju musiały wieszać się na kablu od pada.

Może i jeszcze chciałem coś napisać, ale... nie pamiętam. Zatem wszystkiego najlepszego Doktorze i trzymajcie poziom! Świetnie się Was czyta.
kloseque vel Oldboy

▶ Przynajmniej nie zapomniałeś się podpisać, oldboju. Serdeczne dzięki za ciepłe słowa i do następnego.

PS: Nie chcę machać wibratorami przed telewizorem! Chcę coraz wygodniejszych padów. I tyle. Precz z kolorowymi „pałkami" :)

▶ Właśnie. Precz z wibratorami i innymi zbędnymi sprzętami, jeśli pałki to tylko naturalnej barwy. Nie wiem do końca o czym mówimy, ale chyba się zgadzam.

POWIEW PRZYSZŁOŚCI

Heh, czytam sobie Wasz specjał o Kinect, patrzę, a tam Fax narzeka, że w temacie rozpoznawania mowy „szczególnie denerwujące jest każdorazowe dodawanie >eksboks< przed właściwą komendą". I tu mi się przypomniał Star Trek, w którym bohaterowie zawsze każdą komendę poprzedzali magicznym „komputer". Tak więc – przyzwyczajajmy się! Pozdro.
rozkminator

▶ Ha! Racja. Inna sprawa, że gdyby nie to, wielu Anglosasów mogłoby narzekać, że wcale nie mówili do konsoli, a jej i tak „skojarzyło się". Teraz pozostaje tylko czekać na kolejny krok MS w tym przyszłościowym kierunku. Nawet taki zatwardziały konserwatysta jak ja nie oprze się Kinectowi, jeśli będzie umiał wysyntetyzować mi nowe spodnie. Albo chociaż herbatę. Earl Grey. Gorącą.

W międzyczasie zaś równie gorąco zachęcam Was do dalszego zapychania nam skrzynki mailowej. Do przeczytania za miesiąc.

O GTA, O DZIENNIKARSTWIE I O KRETYNACH, A TAKŻE O TYM, ŻE WSZYSCY WKRÓTCE UMRZEMY Z POWODU GIER

Siedzę w kawiarni. Wokół szał macicy na ulicy, bo bieganie za zakupami na święta. Nade mną telewizor z TVN24. Dziennikarz pyta polityka o jakąś głupotę i wie, że polityk nie powie mu prawdy. Polityk wie, że dziennikarz wie, że ten nie powie mu prawdy, bo przecież się znają i są po imieniu.

Ajednak patrzą na siebie bez mrugnięcia i rozmawiają o kluczowych decyzjach... Ja natomiast nagle składam sobie do kupy trzy scenki, których ostanio byłem świadkiem i uczestnikiem.

Scena pierwsza.
Pan w sklepie rozmawiał ostatnio przy mnie z jedną mamą. Full epic.
- Dzień dobry – mówi Pani klientka.
– Szukam… jak? – schyla się do synka.
- Dzień dobry – odpowiada Pan Sprzedawca i czeka na informację czego ta pani szuka.
- GTA – podnosi głowę z dumą. – GTA.
- Dla dziecka?
- Taaaak….
- Tam się bije pałkami prostytutki i kradnie samochody, wie pani… To może trochę nie być za dobra gra, żeby dziecko…
- To MOJE DZIECKO I NIE BĘDZIE MI PAN MÓWIŁ CO ONO MOŻE! Ja będę przy nim grała, to wytłumaczę.
- Dobrze, proszę – pan podaje grę pani.
Nie wytrzymuję z lekka, łapię pierwszego z brzegu trzepaka na DVD i podchodzę do pani.
- A nie lepiej takiego pornosika dla małego? Można się przynajmniej coś nauczyć. Nie sugerowałbym się tylko czasem erekcji i uświadomił synka, ze nie wszystkie lesbijki mają takie zwyczaje jak te. Ale pewnie będzie pani przy nim oglądała ten film, to pani wytłumaczy.
- Co pana? Pojeb…! To jest film dla dojrzałych ludzi!
- Gra też jest i jak widzę to nie szkodzi. A po drugie dzieci się teraz szybciej rozwijają. Skoro pani syn zamierza bawić się w pranie kobiet na ulicy, to już z dwojga złego wolę obraz, w którym z kobietami robi się coś innego. Co pani na to?

Taka oto scena. W wersji amerykańskiej pani spogląda na mnie, oczami błyszczy załzawionymi. Otwiera się niebo i wychodzi Chrystus, który namaszcza ją dobrocią. Napisy. Koniec. W wersji włoskiej: tupie na mnie fuka, rzuca GTA na półkę i wychodzi ciągnąc za sobą synka. Niestety. „Pooolska, mieszkam w Pooolsce" – można zacytować artystę. Pani stwierdza jednym słowem, że mój materiał genetyczny wskazuje na to, że zapłodnienie między całymi gromadami zwierząt jest możliwe, bierze sobie GTA, płaci w kasie i wychodzi. Chcę umrzeć. Chcę umrzeć zanim ten młody człowiek dorośnie.

Scena druga. Sklep z książkami i grami.
- Mamooo – synek zagaduje przy regale z filmami.
- Słucham – mama ogląda wnioski z żywota Kingi Rusin wydane w miękkiej oprawie.
- Kupisz mi grę?
- Jaką?
- I tak się nie znasz, więc po co ci mam mówić jaką – trzeźwo zauważa ludzik.
- Nie bądź bezczelny. Jak będziesz w moim wieku, twój syn ci też tak powie.
- Mamo kup mi grę o Rzymie, że się zwiedza, skacze po dachach…
- Po dachach będziesz skakał? Zwariowałeś?
- Mamo, w grze. Słuchasz mnie? W grze. Na padzie.
- Nie. Żadnego skakania po dachach. Poza tym ty się wcale nie ruszasz. Pomyśl o tym czasem.
- To może Sony Muw? Tam się gra jak się rusza. W jednym ręku taką się ma pałkę z piłką i się macha.
- Tak, tak. Szyby w kredensie potłuczesz.
- Ta piłka jest miękka.
- Nie. Nie ma czegoś spokojniejszego?
- No… Cywilizacja… o miastach, gospodarce, wojnach…
- Znowu o wojnach? Mówię przecież, że ma być spokojniejsze. Żeby uspokajało. Coś takie jest?
- Pavulon – nie wytrzymuję i zaraz się rumienię, bo nie chciałem nic mówić. Tak jakoś się wymsknęło.
Pani patrzy na mnie wzrokiem nierozumiejącym, synek też. Ja na siebie także. Wychodzę ze wstydem. Koniec.

Scena trzecia. Wywiad. Siedzę z Panią Dziennikarką w kawiarni. Mikrofon przy ustach. Rozmowa wygląda mniej-więcej tak:
- Czy gry uzależniają?
- Nie.
- Ale czasem tak.
- Czasem tak.
- Jak często?
- Rzadko.
- Jak rzadko?
- Bardzo.
- Uhm. Ale szkodzą?
- Nie.
- Ale czasem szkodzą?
- Czasem szkodzą.
- Jak często?
- Rzadko.
I tak dalej. Po kwadransie mam wylew do oczodołów, widzę świat na czerwono, proponuję Pani grzecznie, że ja ją spytam o coś i będzie może to lepszy wywiad, bo widzę, że do czegoś zmierza, a nie chcę jej psuć zabawy odmiennymi poglądami. Teraz ja pytam. Szkodzą? Szkodzą. Bardzo? Bardzo, bo przekazują przemoc i treści, że fuj. Trzeba dzieci chronić? Trzeba. Gry to zło? Zło może nie, ale zły pomysł. Dziękuję za wywiad, wstaję i wychodzę. Pani zostawiam magnetofon z wywiadem z nią samą.

SZKODZĄ? SZKODZĄ. BARDZO? BARDZO, BO PRZEKAZUJĄ PRZEMOC I TREŚCI, ŻE FUJ. TRZEBA DZIECI CHRONIĆ? TRZEBA. GRY TO ZŁO? ZŁO MOŻE NIE, ALE ZŁY POMYSŁ. DZIĘKUJĘ ZA WYWIAD, WSTAJĘ I WYCHODZĘ. PANI ZOSTAWIAM MAGNETOFON Z WYWIADEM Z NIĄ SAMĄ

I tak siedząc sobie teraz grudniowo i pijąc kawę w promocji ze śnieżynkami i cynamonem myślę, że kiedyś taki nie byłem. Wszystko mi było jedno. Nie denerwowałem się, nie robiłem numerów takich, nie wtrącałem się do nie swojej rozmowy. A teraz się czuję czasem, jakbym krzyża bronił na ulicy.

Istnieje prastara zasada filozoficzna, która powiada, że jak człowiek ma zrobić coś ciężkiego, to najpierw powinien sobie udzielić odpowiedzi na jedno fundamentalne pytanie: „po kiego?". Teraz, kiedy i tak grają wszyscy znacznie większy sens ma opowiadanie o grach, że są różne. Jedne lepsze, inne gorsze. I nie dla wszystkich każda gra się nadaje. Dziennikarze zastanawiają się w pytaniach do gości „czy grać, czy nie grać" w momencie, w którym wszyscy już grają i nikt tego nie powstrzyma. Co to za głupota?

- Proszę pana – znowu dzwoni do mnie Pani Dziennikarka, ta od wywiadu. – Nie wiem co powiedzieć, ale naprawdę chciałam ten wywiad zrobić z panem. Wiem, że pytania takie, a nie inne. Ale to jest program dla matek, które rano się nudzą w domu i to się sprzeda dobrze jak będzie jakiś strach.
- Ach! – pora na wdech. Czyli my robimy, żeby się sprzedało? I tak ze wszystkich kretynów robimy. Z siebie, jak dziennikarz z politykiem w TVN24. I z tych pań w domach i z ich dzieci potem… - To o co chce mnie pani spytać?
- No, mówiłam. W jakim stopniu gry są szkodliwe.
- Gry są największą potwornością w rozrywce jaka kiedykolwiek powstała. Zabijają nasz świat powoli, choć tego jeszcze nie czujemy. Ale eksperci już to widzą.
- Naprawdę!? Rany… Żartuje pan?
- Tak.
- Szkoda…
/facepalm

Czytaliście Państwo podsumowanie pt: „Co ludzie sądzili o grach w 2010 roku". Bardzo mnie interesuje co się zmieni za rok. Po Move, Kinekcie i całej inwazji gierek dla graczy weekendowych. Obserwujcie, bo pierwsze jaskółki już widać… //Grabarz

LEGO

Harry Potter
LATA 1-4

MAGIA POWSTAJE Z KLOCKÓW

ZUPEŁNIE NOWA
EDYCJA KOLEKCJONERSKA HARRY POTTER™ LATA 1-4
TYLKO NA DVD

harrypotterdvd.com

Już w sprzedaży!

7 www.pegi.info

PS3 PlayStation®3 · PSP · NINTENDO DS™ · Wii · Games for Windows · XBOX 360 · TT games · WB GAMES · CENEGA

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4 software © 2010 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2010 The LEGO Group. "PS", "PlayStation", "PS3", "PSP" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. Windows, the Windows Vista Start button and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s10)

18
www.pegi.info

PlayStation Network

GOD OF WAR
DUCH SPARTY

TWOJE TAJEMNICE. TWOJE BITWY. TWOJE ZBAWIENIE.
TWÓJ CAŁY ŚWIAT W TWOICH RĘKACH

Poznaj mroczną przeszłość spartańskiego wojownika Kratosa, udaj się na wojnę z bogami i legendarnymi bestiami starożytnej Grecji i odwiedź mityczne krainy w tej epickiej historii człowieka szukającego odkupienia.

Gra także do pobrania z PlayStation Store.

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

BOGUSŁAW LINDA POWRACA JAKO KRATOS

PlayStation Portable

SONY
make.believe